
游戏机
实用技术
Practical Techniques For Games
OCT. VOL.11
1999·10月号
八神重出江湖?
无敌！灵魂能力！
史上第二个满分游戏诞生！
心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945III
J联盟职业足球创造会
赠拳皇99
复制草雉京大海报
圣剑传说完全攻略
KOF99 基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧
游戏黄金眼
玩具精品
星之心画廊


国内首家全彩印大型游戏月刊
OCT. VOL.11
1999·10月号
游戏机
实用技术
Practical Techniques For G
八神重出江湖?
无敌！ 灵魂能力！
史上第二个满分游戏诞生！
心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945Ⅲ
J联盟职业足球创造会
赠拳皇99
复制草薙京大海报
圣剑传说完全攻略
KOF99'基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧
女生常谈
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之画廊


THE KING OF FIGHTERS

VOL.11

# content

## 游戏情报站


SCE社长透露PS2发售日 2
东京秋季游戏展最新资料 3


## 前线狙击


心跳回忆2 10
牧场物语 13
J联盟职业足球创造协会 14
悠久幻想曲3 16
神机世界EVOLUTION 2 17
杜尼高大冒险2 18
勇者斗恶龙7 19
古墓丽影4 20
游戏王·真·－被封印的记忆－ 20
BRIGHTIS 21
撒尔达传说外传 22
Q赛车GB版 24
彩京1945 Ⅲ 25
电脑战机VIRTUAL－ON 26


## 特快专递


POP'N TANK 27
SD高达G世纪 28
职业特工队 29
大众的GOLF2 30
街头摩托 31
蜡笔少年 32
星战前传 33

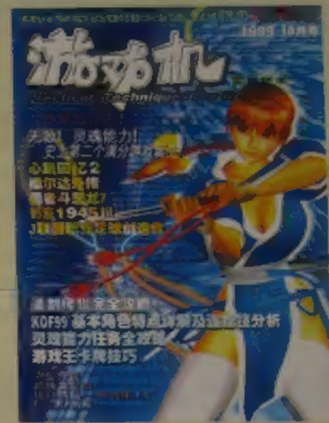

## 温故知新


街机底板面面观 34


## 攻略透解


99拳皇基本角色特点及连续技详解 38
真草雉京和八神庵的故事 44
金田一少年事件簿之青龙传说 46
圣剑传说 48
灵魂能力 68
游戏王Ⅱ－暗界决斗记卡片技巧 72

**读编往来** 78
**游戏黄金眼** 81
**玩具精品——逛街纸上行** 84
**秘技门** 86
**金手指尖** 88
**星之心画廊** 90
**N64精品屋** 92
**女生常谈** 93
**玩友沙龙** 94
**游戏发售大观园** 95
**游戏排行榜** 96



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
社长/总编：司 马
责任编辑：覃建华
编 辑：黎俊义 曹湖辉 魏红平
[illegible]
美术编辑：马如骏
电脑制作：滕咏梅 张 玫
出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞
广告代理：深圳市焱疆广告有限公司
电 话：0755-3237619 3237635
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字 [illegible]
邮发代号：54-98
印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999年10月10日
定 价：人民币12元
各地书商订购请致电：013609325110


### 游戏机基本机型

| | |
|---|---|
| ARC | 街机 |
| DC | DREAMCAST(世嘉梦工场) |
| PS | 索尼游戏站 |
| SS | 世嘉土星 |
| SFC | 超级任天堂 |
| NG | NEO.GEO |
| N64 | 任天堂64 |
| GB | GAMEBOY |
| GBC | GAMEBOY COLOR |
| WS | WONDER SWAN(神奇天鹅) |
| NGP | NEO GEO POCKET |
| NGPC | NEO GEO POCKET COLOR |
| MD | 世嘉5代 |
| FC | 任天堂 |

### 游戏类型

| | |
|---|---|
| STG | 射击类 |
| ACT | 动作过关类 |
| FIG | 格斗类 |
| SPT | 体育类 |
| AVG | 冒险解谜类 |
| SLG | 策略模拟类 |
| RPG | 角色扮演类 |
| A-RPG | 动作角色扮演类 |
| S-RPG | 战略角色扮演类 |
| RAC | 赛车竞速类 |
| TAB | 桌面类 |
| PUZ | 方块类 |
| MUG | 音乐类 |
| ETC | 其他类 |

### 主要游戏公司

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEGA | 世嘉 | 德间书店 | |
| NINTENDO | 任天堂 | TAITO | 泰托 |
| KONAMI | 柯纳米 | BANDAI | 百代 |
| CAPCOM | 卡普空 | SUNSOFT | 太阳软件 |
| NAMCO | 南梦宫 | BANPRESTO | 班普瑞斯特 |
| SQUARE | 史克威尔 | WARP | 三荣书屋 |
| ASCII | 阿斯克 | KOEI | 光荣 |
| ATLUS | 阿特拉斯 | HUDSON | 哈德森 |
| TAKARA | 塔卡拉 | ENIX | 艾尼克斯 |
| DATEEAST | 东方数据 | CHUN SOFT | 春之软件 |
| SCEI | 索尼电子娱乐 | GAME ARTS | 游戏艺术 |
| 角川书店 | | | |

## 美版 DC 预定数量超过预想

SOA(SEGA OF AMERICA)于较早前宣布，预定于9月9日在美国发售的DREAMCAST反应较预期好很多，在公开预订的两天内就已接到20万部的订单，这个数字厂方原本认为要6星期才能达成，这对SEGA来说无疑是个好预兆，因此厂方随即公布了新的目标，希望DC在美国推出后30天内售出40万部，99年内冲破100万，2000年3月售出超过150万部，对于此期望是否有点过大呢？

## FIFA2000 画面公开





进球的画面

EA-SQUARE一向以运动游戏驰名，其中的《FIFA》足球系列更有大量支持者，最新作《FIFA 2000》已决定在PS上推出，并有游戏画面公开，本集共有40支队伍可供选用，模式有世界联赛及杯赛，所有球员均利用拟人动态技术塑造。发售日未定。

## 美版 DC 网络服务完成

SEGA OF AMERICA于8月5日正式宣布，将会与全美最大规模的网络公司AT&T合作，与DC共同发展游戏网络，AT&T公司将会负责架设DC的对战网，而该公司更指定其子公司——AT&T WORLD NET负责。AT&T所要架设的服务器被称为次世代的网络，容量是传统电话线的100到200倍，玩者除了可以利用这个网络玩网路游戏之外，还可以定时收到关于电影、音乐等等不同的娱乐资讯。

此网络将会于美版DC推出当天(9月9日)即时开放，玩家只要购买主机回家就能使用这方面的服务，更有可能享受数千人同时参与游戏的乐趣。

## SEGA 和 NAMCO 股价上升

在7月28日SEGA股价上升了265日元，以1910日元收市，升幅达16%；而NAMCO的股价也上升了500日元，以4190日元收市，升幅达13%。有专家分析，主要原因是受到DC的《SOUL CALIBUR》被日本最有公信力的游戏杂志FAMI通评为满分(共四人评分，合共40分)的影响。

## PS2 会使用新类型数据机据

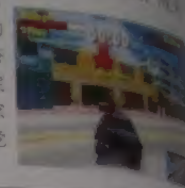
美国的SCEA公关部经理PHIL HARRISON表示，在PS2上将不会使用现在流行的56K数据机(MODEM)，原因是不符合PS2资料的需求，至于在主机上，将会设有现在流行的，如USB、PCMCIA、IEEE1394等连接口，因此用户可以按需要而自行决定购买的数据机。

## SEGA 北美 DC 网络消息

在美国时间8月4日，SEGA美国分公司宣布了DC在北美地区的网络系统将会和AT&T共同合作，而资料传送速度将会比现在的快上十多倍，另外AT&T也会成为DC的最大ISP，并为其完成整个DC网络，而首个配合该系统的DC网络游戏是《SONIC ADVENTURE》，另外，SEGA美国分公司也计划为DC使用CABLE MODEM或ADSL，来为玩家提供更高的传送速度。

## DRIVER 一个月内买过 100 万

GT INTERACTIVE日前对外宣布他们的PS赛车游戏《DRIVER》在短短一个月内，销量已打破100万大关，成为赛车游戏史上最快突破100万的作品。



其实DRIVER是一只自由度非常高的游戏，而且游戏的玩法更是十分奇特，因为玩家在游戏中扮演一名卧底警察，但你在黑帮的任务并不是打家劫舍，而是驾驶车辆去接头，救同党等，未玩过的朋友可以买来玩玩。

## SCE 社长透露 PS2 发售日

SCE社长久多良木健在接受日本每日新闻社的专访时，被问到PS2是否再次用上1.2.3.策略(94年SONY推出时间为12月3日，往后在12月3日及1月23日这些日子里，也是PS推出大作的热门日子)，而久多良木健社长的答法可算十分玄妙，他说一个商品的发售日期，绝对会影响它的销量，所以在假期前推出就会比较有利，以商业因素来考虑，年底的圣诞节商战，将是一个有利的发售时机。既然久多良木健社长没有否定会再次用上1.2.3.策略的可能性，则代表不排除PS2在99年12月3日这个圣诞节前的黄金档期间推出。不过，想知道正式发售日的话，非等到秋季的东京GAME SHOW不可了。

## SEGA 新 3D 技术

96年时，SEGA取得了3D视点切换的专利，现在它又取得了3D立体投影技术的专利。这项技术常被用在虚拟水族箱内，而它将会在世界淡水全国里，首次展出这种技术，并且表示将会把这种技术用在DC游戏上。

## SCE设立生产新PS零件的工厂

SCE公布已经成立一间新的公司和工厂，其主要目的是用来生产装于新世代PS内的专用DRAM处理器，由于该晶片使用了最先进的0.18微米技术，一般的工厂根本无法应付，因此与SONY长崎株式会社共同经营这间新的工厂，全力生产这高科技晶片，目标是令新世代的PS能达成在99年度内发售。

## DC 将可更易移植电脑游戏

MICROSOFT即将推出DIRCECT X7.0，这个新版最大特色是能对应WIN CE和DC，只要应用它来开发电脑游戏，对于移植至DC会非常便利，换而言之，日后电脑游戏将会成为DC的一个强助。

## DC 赞助商效应有望成功

较早之前曾报导过SEGA为了提高DREAMCAST在欧洲的知名度，特别与英国及意大利的球队签下赞助合约，其中在英国就签了上届英超亚军阿森纳，在三年内该球队的球衣上都会印有DREAMCAST字样，现在更证明厂方没有选错，因为该英超球队，在联赛开始前举行的慈善盾赛上，以二比一击败上届三料冠军曼联，另一方面该队大洒金钱聘请有实力的外援，誓要像曼联一样成为三料冠军，这无疑也对预定在9月23日发售的欧洲版DC形成正面的影响。

## 天野喜孝重回F.F.怀抱！！

绝对是FF迷的天大喜讯！！因为著名画家天野孝，终于重回太空战士的怀抱！！其实天野喜孝先生一直是SQUARE最强RPG《FINAL FANTASY》第1至第6集的人设、F.F.风格的确立，可以说和天野喜孝不可分割，但来到了F.F7－8，人设却换了别人，这一直都是FANS们的一大遗憾，但现在终于得到天野喜孝的亲口证实——在美国洛杉矶的一个漫画研讨会，天野由于参与了美国漫画"SANDMAN"的绘画工作，所以也出席了该研讨会，而当有记者问到天野会不会再参与F.F系列最新作的工作时，天野的答案竟然是肯定的，不过想要进一步追问时，天野已不愿再多谈，不过从表面的证据显示，最有可能的作品，当然是即将公布的F.F 9..但由于现在所得的资料不多，所以我们暂时只知道天野会参与F.F.的新作。

## 蓝精灵登陆PS



经典卡通片"蓝精灵"虽然已是多年前的作品，但仍然在不少人脑中留下深刻印象，故此INFOGRAMES公布，将会在PS上推出"蓝精灵"的动作游戏。游戏目的是要救出被绑架的小可爱及美芝，途中布满了许多机关，需要玩者以灵活脑筋和迅速反应应付。游戏预计今年年底发售。







## GT2确定延期

之前有传闻因为车种版权问题，《GRANTOURISMO 2》要延期，现在这消息经已经证实，由原定的9月30日变成发售日未定，至于延期的原因未明，可能是时间问题，也可能是版权问题。当然这对《GT》迷而言决非好事，还记得之前的《FORMULA 1'98》因此而取消推出日版，希望厂方能早日解决此问题。

## 东京秋季游戏展最新资料

据日本电脑娱乐软件协会(Computer Entertainment Software Association,CESA)公布的消息，将于9月17日至19日在日本东京海滨幕张国际展馆举行的"东京秋季游戏展"将会有1523个参展摊位，共76家游戏公司参展。主办单位仍然由CESA主办，SCEI、NINTENDO及SEGA协办，而协办的公司还包括日本电信电话公司(NTT)及MICRO SOFT，可见"电讯"及"电脑"将会对未来游戏界有一定程度的影响。

## SOUL GALIBUR令namco政策改变？

一年前当NAMCO宣布加入DREAMCAST时，不少人都认为，该厂可能会像土星时代一样，虽然宣布成为第三厂但却没推出任何游戏。当NAMCO确定它的第一款DC作品为《SOUL CALIBUR》时，又有人觉得该作品只是NAMCO的二线游戏，所以该厂才把游戏移植到DC，令其对PS的影响减至最低。

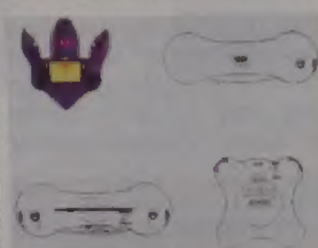
可是在最新推出的两本日版游戏杂志《FAMI通》及《DREAMCAST MAGAZINE》的游戏评分中，全部共7位评分者都给予《SOUL CALIBUR》10分的评价，可见NAMCO的开发人员的确很用心为DC制作这款游戏，而不只是简简单单地移植就算了。

最近在大阪举行的一个《SOUL CALIBUR》比赛中，据一位NAMCO的开发人员以十分肯定的语气表示，他们目前除了即将发售的《SOUL CALIBUR》外，还有两款DC游戏正在开发之中，其中之一是最近推出的街机游戏的移植作。而最近NAMCO所推出的街机作品，就只有《铁拳TAG TOURNANMENY》罢了。

如果消息属实的话，相信NAMCO其他大作游戏如《RIDGE RACER》、《ACE COMBAT》等也有可能在DC亮相，从这情况来看，NAMCO是否有意改变其PS与DC游戏那特殊的开发比例呢？

## DOLPHIN主机设计图公开

就在大家都在猜测任天堂的新一代主机DOLPHIN到底会在何时曝光之际，突然有这部主机的设计图公开！！其实这些并非什么任天堂的主机设计图，而是根据任天堂公布出来的资料而模拟出来的预想图，虽然此机暂时未有太多的资料公开，但大家也不妨凭图想像一下。



而据外国著名游戏公司ACCLAIM总裁GREG FISCHBACH所讲，他们正为DOLPHIN开发游戏，而且预定2001年与主机同时推出，所以大家如果要玩到此机，恐怕最少要等两年。

## SEGA推出HELLO KITTY特别版

SEGA将会在11月推出一部HELLO KITTY特别版的DREAMCAST主机，这是SEGA为配合将在11月推出的游戏《KITTY MAIL》而特别推出的。这部主机连同《KITTY MAIL》套装一起发售，《KITTY MAIL》是个类似电脑上著名的《POST PET》的另类游戏，在发出E-MAIL时会将自己所饲养的HELLO KITTY也发给对方，当中可以育成自己的HELLO KITTY。这部主机会有透明粉蓝及透明粉红两种颜色，而《HELLO KITTY》的游戏则售3000日元。






游戏情报站

# DC、PS2许多全新作品首度公开！

可能因为DC近日的气势越来越强，加上欧美版DC又即将推出，而且欧美DC的新作又一个接一个地公开，所以SONY方面也不敢怠慢，继日版游戏《A6》及《决战》后，PS2又有很多全新的美版游戏公开！！以下为大家一一介绍。

PS2新作

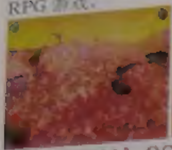
NOOKS AND CRANNIES

开发公司：ANDNOW

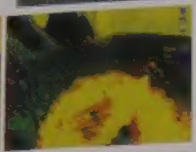
推出日：2000年第一季



这是一个以未来2509年为背景，讲述两种奇怪生物在宇宙中挣扎求存的RPG游戏。



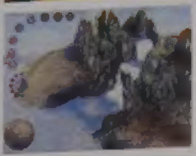




VIRTUAL OCEAN

开发公司：ANDNOW

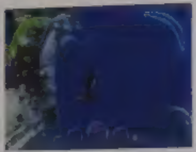
推出日：2000年第一季



和海豚名作《ECCO THE DOLPHIN》十分相似的深海游戏，不过这次你扮演的是一条鲸鱼。







DC新作

THUNDER BOATS

推出日：99年





主要是表演机能的立体赛艇游戏，先出街机，然后再出PC及DC版。

FLOIGAN BROTHERS





开发公司：VISUAL CONCEPTS,SEGA

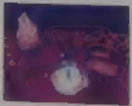
推出日：未定

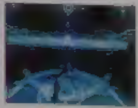
以鬼马的两兄弟作为主角的立体动作游戏。

TOY COMMANDER

开发公司：SEGA

推出日：99年

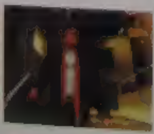




纯粹玩玩具飞机和玩具车的动作射击游戏。

DRONEZ





开发公司：ZETHA GAMEZ

推出日：2000年

在无数浮空平台间打倒敌人的动作GAME。

## ENIX在新世代PS的动向

早已宣布为新世代PS开发游戏的ENIX，于较早之前发表今后厂方动向时，提及该厂正在开发四个新世代PS专用的作品，而且将以完全活用新PS机能为目标，其中更有一些使用大量写真画面的游戏。

## SONY及任天堂在美国夹击SEGA

在北美市场，SEGA为九月九日推出的DREAMCAST大洒金钱，发动宣传攻势，眼见SEGA这次来势汹汹，SCE方面及任天堂也没有掉以轻心，纷纷作出行动迎击。

SCE方面正式宣布，于8月23日正式将Play Station主机售价减至99美元，同时更会将多个受欢迎游戏推出廉价的《Greatest Hits》系列(类似日本方面的"The Best"系列)另外，SQUARE的超大作《Final Fantasy Ⅷ》的美版，也会由原定的九月七日延至九月九日才推出，正面迎击同日推出的DREAMCAST!

另一方面，美国任天堂也宣布会在8月23日(和SCE为同一日，难道事先有联系？)将N64主机的售价下调至99美元，还会多送一个手柄(原本跟机只有一个手柄)。

N64及PS的原本售价均为129美元(DREAMCAST的售价将会是199美元)，现在两公司同时以减价战术来吸引玩者，到底成效如何还有待观察，不过可以肯定的是这个北美市场的战况将比想像中的还要激烈。

## GAMEBOY提供抄GAME服务

在为超任天堂推出抄写游戏的服务后，任天堂将这项名为NINTENDO POWER的服务扩展至GAMEBOY的游戏软件上。为了作出配合，任天堂将会推出一张记忆卡，让玩者可以在LAWSON便利连锁店内，将GB的游戏抄到卡内。由于GB拥有大量的软件，其中的不少名作在市场上已经很难找到，加上相对于购买游戏带的价钱来得便宜，故此相信会对一些新购入主机的朋友有相当的吸引力。用户只需购买"GB记忆盒带"，就可自行抄录GBC游戏，而每个记忆盒带的容量足够存诸七款游戏，暂知可供下载的游戏包括《萨尔达传说DX》、《Super Mario Bros.Deluxe》、《Donkey Kong Land》等21款作品，预定明年将增到100款游戏。



## ENIX《DRAGON QUEST Ⅶ》旋风计划正式展开

随着厂方不断发布《DRAGON QUEST Ⅶ》的最新消息及图片，ENIX社长福岛康博在日前也表示该厂将会在未来日子推出更多"勇者斗恶龙"作品，满足各位《DQ》迷。他表示ENIX除了在今年内推出PS《DQ Ⅶ》外，也打算推出三款GAME BOY COLOR专用的《DQ》作品，包括早已公开资料的《DRAGON QUEST Ⅰ&Ⅱ》(暂定9月23日推出。)以及原创作品《DRAGON QUEST - Terri Monster Wonderland 2》(暂定明年初推出)。他还表示厂方有可能把最受欢迎的《DQ》作品《DRAGON QUEST Ⅲ》移植到GAME BOY COLOR上，不过暂时只是处于考虑阶段，尚未正式确定是否会推出。

"2000年，会是《DQ》的天下！"此话也许会成为事实吧！

## SNK 新闻数则

SNK 将会在 8 月 27 日于日本举行一个新作发表会，其中会发表《KOUDELKA》和《SNK VS. CAPCOM》两个大家都非常期待的作品，以及现时仍是一个谜的新作。SNK 方面公布了一个新的角色造型，大家可以看看附图，这个身穿类似霸王丸的中年男子，究竟是否是“侍魂”新作的新角色呢？真的令人期待，不过 SNK 方面暂时未肯透露，相信在发表会中便有所公布。



另外在日本方面现在正展开一个预订《SNK VS. CAPCOM》的活动，只要在游戏店预订这个游戏，便可以得到《SNK VS. CAPCOM》的特制卡片一张，以及图中所示的，由 SNK 及 CAPCOM 两公司共同绘制的大海报。

## 美国 DC 游戏分三级制

基于美国政府对于电子游戏对青少年的影响甚为关注，因此快将在北美地区推出的 DC 亦会受到“分级制度”所限，将各款游戏分级。其中有关部门已将九、十月推出的 DC 作品分类，而国内玩家较为熟悉的如下：

普通(适合任何人士)：摩洛哥 GP 赛车、Croc 2、Air Force Delta、Sonic Adventure、Space Invaders、Toy Story 2 等，其中最后两款作品是首次公开的，由 Activision 推出。

限制(只适宜 13 岁以上玩家)：Marvel Vs Capcom、Power Stone、Soul Calibur、Vigilante 8 2nd Offense、Dynamite 刑事 2 等。

限制(只适宜 17 岁以上玩家)：Mortal Kombat Gold、Blue Stinger、The House of the Dead 2 等。

从以上名单中，可见凡有打斗成份的格斗／动作游戏都会受到限制，而有血腥成份的作品则会定为“17 岁以上限制”，不过《Blue Stinger》列为这个级别似乎有些出乎意料之外。

## 出租英雄 DC 版画面公开

较早之前报导 SEGA 终于准备开发 MD 名作 RPG《RENT A HERO》的 DC 版，现在终于有画面公布，游戏将变成全 3D 动作 RPG，游戏主角是名 16 岁少年，他从博士那里租借到一件“超级能量战斗服”，便利用它为人民服务赚取报酬，还可以花钱改良战斗服，游戏中玩者可自由的在立体街道上移动，遇上敌人便会变成单对单战斗画面，预定明年春季发售。



## DREAMCAST SECTION 超级机械人大战续报

之前于 SEGA 新挑战会发表的《机战》作品《超级机械人大战》，基本上与 PS 版相同，当然以 DC 的能力，可以有更佳的表现，其中最大分别是图象方面，已知道 DC 版《机战》的战斗场面将使用全 3D 制作，这是该系列的首次，不知作战时是否能自由让玩者转变视点呢？至于战略画面现在仍未公开，相信会以高解析度呈现，由于两版本画面有别，因此 DC 版会较迟推出，现阶段仍是发售日未定。

## SQUARE 有作品与新 PS 同时发售

SQUARE 的桥本氏声称有数个新 PS 作品在开发中，里面还有一些预定与主机同时发售，其中一个普遍被认为是 DREAM FACTORY 制作中的《EHRGEIZ 2》，不过 SQUARE 并未证实。

## 更多 COLOR 的 GAME BOY COLOR！？



将来的 GAME BOY COLOR 可以拥有更多的颜色了！为何会这样说，因为近期有一组名叫“ICARUS PRODUCTION”的程式制作人员，制造了一段由 GAME BOY COLOR 显示出来的画面，这个制作小组不知道利用了什么技术，竟然可以将同时输出五十六种颜色的 GBC 显示器，提升至可以同时输出二千多种颜色！



可以先看看旁边的画面，大家能否想像到这些画面是由 GBC 显示出来的呢？虽然显示器的解像度仍然只有 160 × 144，但是其画面的素质高得令人难以置信，不知为何 GBC 能够做出如此的画面来？但是大家在看到这些画面后，不要想着以后的游戏都能够达到这种水准呀，因为据 ICARUS PRODUCTION 表示，他们利用这种技术制造出的游戏画面已是 GBC 的极限，要利用这些画面制造出游戏根本是没有可能的事，充其量只是游戏的背景及标题而已。



但是如果只是拥有背景和标题的画面，那么 ICARUS PRODUCTION 为什么要那么辛苦的研究出制造这种画面的技术呢？难道这种技术将会应用在任天堂最新的掌机之上？如果是真的话那么这部手提机的实力的确难以估计呢！到底这次我们看到的画面是 GBC 的画面，或者只是任天堂最新掌机的测试呢？

## 八个作品与 64DD 同时发售！

预定在 12 月 1 日发售的 N64 周边硬件 64DD，终于公布了与主机同时发售的作品名单，共有八个之多，包括《巨人之 DOSIN 1》、《TALENT STUDIO》、《PAINT STUDIO》、《F-ZERO X EXPANSION KIT》(暂称)、《SIM CITY 64》、《现代大战略 Ultimate War》、《日本 PRO GOLF TOUR》(暂称)及《井出洋介之麻雀塾》等等。另方面任天堂与 RECRUIT 合组公司，正式名称定为“Randnet DD”，这家公司主要业务是出售 64DD、游戏、交换游戏追加 DATA、招收会员及替会员提供各种通讯服务等等。

# 铁拳 TT 确定移植 DC

相信不少DC用户在《SOUL CALIBUR》推出后都期待着厂方下一步的动向，毕竟DC的成败影响着NAMCO是否继续帮DC开发游戏。现在有一个喜讯，就是厂方正在开发两个新作。最近NAMCO举行了一个《SOUL CALIBUR》的活动，在会上担任司仪的负责人表示，厂方除了《SOUL CALIBUR》之外，还有两个作品在制作中，其中一个是于近期才推出的街机格斗作品，说到近期街机格斗，厂方就只有《铁拳TAG TOURNAMENT》而已。从DC版《SOUL CALIBUR》的表现，绝对可看出DC的能力，希望《TTT》能早日公开。



## MICROSOFT为DC开发《CUT AWAY》

MICROSOFT宣布正在开发一个DC作品，名为《CUT AWAY》，这也是MICROSOFT为DC开发的首个游戏，负责开发此作的开发小组是全新成立的，类型则属于动作冒险型，故事发生在美国的旧金山。

## "JAPAN GAME OF THE YEAR"结果公开

由SOFTBANK、MEDIAWORKS及角川书店等七家公司、连同15本游戏杂志以及一群读者一同投票举行的第4次"JAPAN GAME OF THE YEAR"的结果在日前正式公布，这次被提名的游戏全是在98年4月1日到99年3月31日期间在日本国内发售的游戏，共约20个，在这次颁奖礼中最威风的游戏，相信非销量突破三百万大关的《FINAL FANTASY Ⅷ》莫属，此游戏一共独得四个奖项，其次就是《撒尔达传说之时之笛》，共获得三个奖项，得奖名单请见下表。

GRANDPRIX 头 10 位游戏

| 位置 | 游戏 | 开发商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY 8 | SQUARE | PS |
| 2 | 撒尔达传说之时之笛 | 任天堂 | N64 |
| 3 | 幻想水浒传 Ⅱ | KONAMI | PS |
| 4 | 樱大战2－求你别死去 | SEGA | SS |
| 5 | METAL GEAR SOLID | KONAMI | PS |
| 6 | To Heart | AQUAPLUS | PS |
| 7 | NINTENDO ALL STAR!大乱斗SMASH BROTHERS | 任天堂 | N64 |
| 8 | TALES OF PHANTASIA | NAMCO | PS |
| 9 | STAR OCEAN SECOND STORY | ENIX | PS |
| 10 | 东京魔人学园剑风帖 | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | PS |

GRANDPRIX 赏
FINAL FANTASY 8
准 GRANDPRIX 赏
撒尔达传说 时之笛
优秀赏
幻想水浒传.2
樱大战 2～求你别死去
FRESH 赏
比卡超你好吗？、XL(sai)
VISUAL 赏
FINAL FANTASY 8
撒尔达传说 时之笛
SOUND 赏
FINAL FANTASY 8
BEATMANIA

## SONY 超大手笔的行销预算

除了将PS主机的价格减低23%外，SCE还有不少宣传计划进行，藉此削弱SEGA及任天堂的声势，据SCE美国分部的总裁Kaz Hirai指出，他们打算投资1亿5000万美元，用作展开宣传PS 2的庞大活动，比起SEGA用作宣传DC的投资多出50%。

## POKEMON 金银再次延期！

不少GB玩家引颈以待的超大作《POCKET MONSTERS金、银》，最近又再宣布延期(原定的发售日为8月上旬)，最新公布的发售日为11月21日，售价也定为3800日元，这次任天堂方面并没有透露游戏延期推出的原因。另外即将公映的POKEMON动画《鲁基亚爆诞》，也预定会收录这个作品的最新广告，这个版本的广告将会加入大量的游戏画面，而且还会有游戏开发部的画面。

## 99年上半年日本游戏销量公布！

99年到现在已过了一半，现在就让我们一起看看从98年12月28日到99年6月27日期间的游戏总销量吧！其中最突出的当然非PS《FF Ⅷ》莫属，其他机种方面，N64最高销量的游戏则属于《NINTENDO ALL STAR大乱斗SMASH BROTHERS》，至于刚推出不久的DC，最高销量的游戏为《SEGA RALLY2》，一共售出35万493个，在销量榜中排第16位。

游戏类型方面，在头100位畅销的游戏中，以动作游戏的表现最佳，共占其中25个，RPG位列第2，共有15个，其次则是运动游戏，占了10个。

99上半年主机销量榜

| 位置 | 机种 | 销量 |
|---|---|---|
| 1 | PS | 1,159,748 台 |
| 2 | POS | 912,375 台 |
| 3 | GBC | 895,125 台 |
| 4 | N64 | 422,496 台 |
| 5 | DC | 418,009 台 |
| 6 | WS | 398,293 台 |
| 7 | NGPC | 62,917 台 |

99上半年10大最畅销游戏

| 位置 | 游戏名称 | 机种 | 销量 |
|---|---|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY Ⅷ | PS | 3，473，853个 |
| 2 | NINTENDO ALL STAR 大乱斗SMASH BROTHERS | N64 | 973，801个 |
| 3 | Dance Dance Revolution | PS | 725,081个 |
| 4 | SAGA FRONTIER 2 | PS | 648,504个 |
| 5 | POKEMON PINBALL | GB | 607,623个 |
| 6 | MONSTER FARM 2 | PS | 593,463个 |
| 7 | DRAGON QUEST MONSTERS-TERRY'S WONDERLAND- | GB | 574,658个 |
| 8 | 游戏王DUEL MONSTERS | GB | 554，046个 |
| 9 | POKEMON CARD GB | GB | 49，528个 |
| 10 | POKEMON STADIUM 2 | N64 | 46，719个 |

## PS2 的真正名称是？

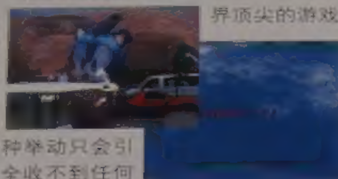
随着日子逐渐迫近，关于SCE最新主机PS 2的消息越来越多。虽然厂方早已表示在"东京秋季游戏展99"中，才公开PS 2的各种资料，不过近来有传闻指厂方意到目前仍未定PS 2的正式名称。据美国某游戏杂志与SCE部门的访问中得知PS 2的正式名称有可能是以下名称中的一个：

1. Extermination PSX
2. Sweep Station
3. PlayStage
4. ImageStation
5. PlayStation 2

事实是否如此，相信在9月中举行的"东京秋季游戏展99"自有分晓。

## SEGA破坏SONY的活动

较早之前SONY COMPUTER ENTERATINMENT AMERICA在美国加州一个高尔夫球比赛上作为主要的赛事赞助商，除了有SEGA副总裁PHIL HARRISON列席外，还请了很多第三厂商的代表人物光临，到场采访的记者也是有限制，却想不到SEGA却在该高尔夫球赛上搞小动作，找人穿了一件特制的衣服打扮SONIC模样，更令SCEA气结的是，SEGA还雇用了一架小型飞机，在天空上拉着"SEGA DREAMCAST9/9/99"的宣传横幅。



编辑部语：作为世界顶尖的游戏公司，SEGA做出这种白痴举动的可能性约等于零，毕竟两家大公司之间的竞争并非小孩之间的无聊吵架，而且这种举动只会引起其他厂商的反感，完全收不到任何正面效果。

## DOA 2会移植至新世代PS

TECMO正在开发中的立体格斗作品《DEAD OR ALIVE 2》，大家都知道那是使用与DC同性能基板NAOMI开发，因此移植到DC上可说是勿容置疑，不过并非没有机会移植到别的机种，据说厂方也考虑将它移植到新世代PS上，由于新世代PS机能较DC更强，移植当然没有问题。




事实上之前DATA EAST和TECMO，均尝试过把利用SEGA基板开发的街机移植至敌对机种上，而MODEL 2《DEAD OR ALIVE》正是一例，因此再有此行动绝不出奇，当然它应该会等DC版推出一段时间后才移植。

## FF9游戏包装率先曝光！？

由于早有SQUARE的RPG大作《FINAL FANTASY IX》的包装外观，从照片来看，这一集应该是新世代PS专用作品，因为除了包装使用DVD盒外，其印刷封面上也有DVD媒体字样，右上角有个像是新PS的商标，但是看不清楚。包装背后则有三张游戏画面图片，不过也看不真切，而故事的简介则全是英语，还有那些年龄限制的标记。

编辑部语：这个《FF9》的包装看来是非常的假。

其一

之前已有消息《FF9》仍然是PS作品(考虑销售也应以旧机为对象)，而它明显地是以新PS作为媒体。




其二

既然如此又何以不来个新PS商标近照呢？

其三

包装除了盒边和封面标题有日文外，其他全是英文，这究竟是日版还是美版呢？

从以上种种疑点来看，这个包装有9成是假造的。

## SEGA与NAMCO加强合作关系

《SOUL CALIBUR》在发售后四日已售出了超过15万只，成绩可说是颇为理想。其后在游戏推出前的造势活动中，有关方面大概已预料到会有不俗的销量。但原来两家公司之间的合作，还包括了其他方面。

其中之一，就是SEGA会和NAMCO合作推出新的街机基版，而有关这个基板的内容还有两个传闻：其一是与NAMCO具有互换机能，所用配件会和DC十分接近；另一则是会以全新技术和配件来制作。如果成功的话，两者在街机上的合作将会更为加强，而NAMCO也会有更多作品移植到DC之上。另据消息，SEGA的皇牌开发小组SONIC TEAM因为公司在节省资源，而不批准聘请新员工，所以使其下的游戏开发计划受到一定影响。要解决这个情况，其中一个方法就是和别的厂商合作，至于这间厂商，自然又是NAMCO了。从这些传闻看来，又一次印证了商场上没有永远的敌人这道理。

编辑部语：虽然NAMCO及SEGA都是街机上的大厂，而两者在市场上也有一定冲突，但其程度也并不是太过重大，现在连任天堂及SEGA也可以合作，故此NAMCO加强和SEGA的关系，也没有什么奇怪之处。至于合作开发新基板以及游戏，在NAMCO与SCE的合作上也曾出现，只是希望两者的这种种动作，会令游戏市场变得更为平衡吧！

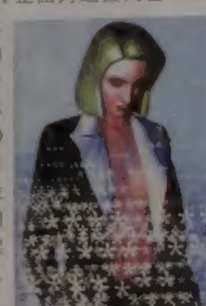
## 多款游戏的推出日期已定

多款倍受玩家期待的作品，其推出日期已正式确定，大家不妨留意：

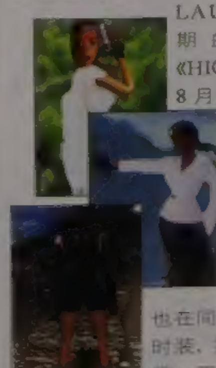
| | | |
|---|---|---|
| GAME BOY COLOR | | |
| POCKET MONSTER(金/银) | 任天堂 | 11月21日 |
| BEATMANIA GB2 | KONAMI | 11月25日 |
| DREAM CAST | | |
| D之食桌2 | WARP | 12月23日 |
| JO JO奇妙之冒险 | CAPCOM | 11月11日 |
| DEATH CRIMSON 2 | ECOLE | 11月25日 |
| NEOGEO POCKET | | |
| 激突CARD FIGHTERS! SNK VS CAPCOM | SNK | 10月21日 |

## 游戏偶像入侵时装界

游戏发展至今，一些名作的著名角色已经非常深入民心，尤其是近年来虚拟技术的进步，使不少角色成为"虚拟偶像"，活灵活现地出现于大家的眼前。正因为这些角色都很深入民心，所以会有很好的广告效应。



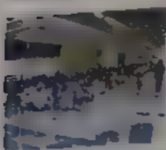
就像我们熟悉的《D 2》的女主角LAURA，在最新一期的时装杂志《HIGH FASHION》8月号中，便穿起日本世界级名设计师山本耀司的时装，当起时装模特儿来。

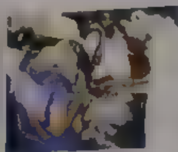


另外，《TOMB RAIDER》系列的女冒险家LARA，也在同期杂志中当上模特儿，穿上各种不同的时装，并摆出各种不同的姿势，请大家细心欣赏一下她们平时少见的风采。

# 《NINTENDO SPRCEWORLD 99》最新消息

NINTENDO …… N64、GBC、……SPACE WORLD 99…… 64DD ……





……600…… 2500……

……GBC……《POCKET MONSTER》……《……II》……

……《POCKET MONSTER 金·银》体……





……II……自位在10时10分左右，……中央的表演台进行了一个关于《POCKET MONSTER》的……就是"PM"布公仔舞台剧，不少大家熟悉的《PM》人……





"64DD"……64DD……(今64DD……E Mail)……64DD……「透过64DD……」……64DD同日推出的……SIM CITY 64、巨人之DOSINI、MARIO ARTIST PAINT STUDIO、MARIO ARITIST TALEM STUDIO、……略UITIMATE WAR、F-ZERO X EXPANSION KIT、……介之麻雀塾、日本GOLF 64……64DD进行"……"……64……12……"64DD"……64DD……SUPER……GAME BOY COLOR……年的推出的GAME BOY"功能相似……GAME BOY……JORDON……将于10月8……《HAMSTER 俱……





……300……30……

……用品。首日会展中比较受欢迎的都是《PM》精品、《DONKEY KONG》……COSPLAY、扮起任天堂游戏的人物人物。

另一个活动就更有看头了！名为"名人……的N64《SMASH BROTHER 大……2000名……"MARIO"等……作赛的"及川浩……比赛的"小口宏树"(16岁……GAME BOY……

……《POCKET MONSTER……"DONKEY KONG 64 HIP HOP JUNGLE"，活动分开两部分，第一"DONKEY KONG MINI GAME挑战"，……个以游戏内的……"DK64 HIP HOP JUNGLE"……《DONKEY KONG 64》的游戏内容。





## 美版及欧洲美DC包装公开!

……9月9日……登陆美国的DC，最近美国SEGA ……美版DC……，在包装盒方面，美版DC以鲜艳……了DC主机的外型，与设计简单的日……面则与日本版没有任何分别，不过……DC的MODEM……56K……欧洲方面，DC预定在……23……DC……日本和美版最大的……是DC LOGO……蓝色，给人一种非常COOL……包装盒的设计则与日版无异……当然主机上的LOGO也……

……美国……DC……95年PS……推出的订单总数量多出一倍……N64……PS……9日份的美国GAME战会……



# 游戏快递

## [illegible]


心跳回忆 2　10
[illegible]　13
J联盟职业足球创造协会　14
悠久幻想曲 3　16
神机世界 EVOLUTION　2　17
杜尼高大冒险 2　18
勇者斗恶龙 7　19
古墓丽影 4　[illegible]
游戏王·真·—被封印的记忆～　20
BRIGHTIS　21
撒尔达传说外传　22
Q 赛车 GB 版　24
彩京 1945 III　25
电脑战机 VIRTUAL⁄ON　[illegible]


## [illegible]


POP'TANK　2[illegible]
SD 高达 G 世纪　28
职业特工队　29
大众的 GOLF2　30
街头摩托　31
蜡笔少年　32
[illegible]　33


## [illegible]故知新


街机底板面面观　34




# ときめきメモリアル2

# 心跳回忆2

**PS** KONAMI CD ROM

游戏类型: AVG 发售日期: 11月25日



由PC ENGINE 覆至 PS，至今相關產品仍然源源不斷的心跳回憶，相信各位都不會陌生，它那可愛的人設、突出角色性格的對話、戲中帶出的故事背景，至今仍然給人留下深刻的印象。我們仍然無法忘記詩織的溫純、彩子的熱情、未緒的文弱、奈夕子的跳脫、麗麗的傲慢……，今天，這個交錯在幻想與現實之間的傳說，將會再次復活。

本集的女……[illegible]……都不同。学业成绩只属普通……[illegible]……排她当这集的女主角可以说是一个非常……[illegible]









这次的心跳回忆，由于在音效与画面的表现上都比上集上高，是前作的3……[illegible]……特别事件数目也会作大幅增加，因此，本集将会以五CD的形式推出。

为了让玩过前作的FANS进行得更加投入，所以本集的育成部分画面不会作太大的变更，外表上虽然如此，但本集最特别的地方是根据玩者的选择，女角们不会作出明显的改变，她们会因为你的选择以暗中改变，深深影响她们的整体性格及故事发展，使本集的女角色性格与现实的女孩更为接近。



游戏的另一个令人佩服的系统便是这个能够直接唤出你名字的系统，只要你将你的姓名、读音、及发音语调输入到游戏内，女角色们便会直接呼唤你的名字，大大增加游戏的真实感，使每个玩者都能够玩得更加投入。

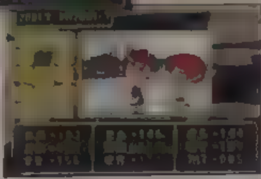




这次的回响高校中，"传说之树"没有了，取而代之的是一座"传说之钟"，究竟这个"传说之钟"会为我们带来一个怎……





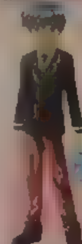


……我……，光介绍游戏……现的……便是这……主角"光"。游戏与上集一样，约……"择……的方法进行。下面的画面则由上集的2D变成3D多边形制作，这一集将会巧妙地将平面及立体图……将一个全新的……给大家……

看静止画面可能不会发觉，其实这一集在画面上下过了不少工夫……对应说话的口音而改变口型，视线也会自然的……



……包括些什么呢？……我们……明白，这个《心跳回忆2》的……版中，除了会包括一个全体红色的POCKET STATION，附有主角光的便服公仔电话绳，以及游戏中登场的情报……字物内容为设定资料集……





## 粗犷的纯一郎

主角的同级生，也是主角及匠的好友。中间也会……他们的情敌，身份可谓非常复杂，性格方面粗犷、不拘小节，对恋爱单纯而迟钝，这可能也是他的优点呢！

## [illegible]

主角的同级生，也是主角及其好友纯一郎的情敌，掌握所有女孩子的情报，性格方面与前作的好雄非常相似。



## 一文字 茜

双亲到外国旅行一去便数年，为了赚取生活费，于是到各处当散工。虽然有一兄长，但似乎未有帮助维持家计。平常喜欢做家务，说到料理史……喜欢日花花的……

出生日 9月10日
星座 处女座
血型 O型
身高：159cm
体重 [illegible]
兴趣：做甜品、KARAOKE、WINDOW SHOPPING
喜欢事物 哥哥、学校
讨厌事物 哥哥、软弱的人



## 八重 花樱梨

本来是个非常开朗好动的女孩子，因为某件事情令她不再相信别人。平常少说话、不爱与别人相处，也绝对不会相信别人。究竟在她身上发生过一件什么事情呢？又有谁可以将她的心扉重新开启呢？

出生日 5月20日
星座 金牛座
血型 A型
身高 169cm
体重 50kg
兴趣 戏剧
喜欢事物 热带鱼、猫、自然
讨厌事物：狗、伪善、说谎




## 佐仓 枫子

身份为回响高校棒球部的经理人，性格方面有点孩子气，为人也有点冒失，对任何事情都勇往直前，唯独恋爱方面则比较保守欠主动。可能因为体形比较瘦削的关系，外表看来比原来年纪小所以经常给人误会是中学生，这一点本人也颇感不满。兴趣是收集明信片。最不喜欢的是体重计及毛虫。

出生日：11月14日
星座 天蝎座
血型 O型
身高：154cm
体重 46kg
兴趣 收集POST CARD、手工艺
喜欢事物 棒球、爬虫类
讨厌事物 体重计、毛虫




## 赤井 惠村

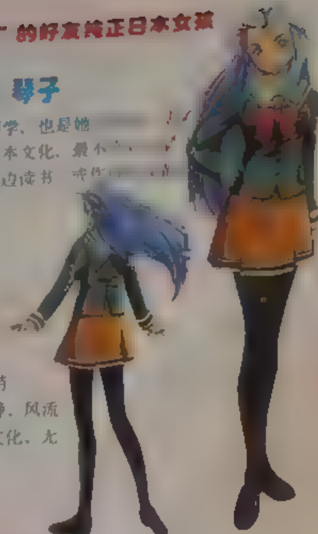
粗鲁、豪爽是她的代名词，因为开学礼时迟到给校长发现，在不愿意的情况下被迫当上回响学校的学生会会长。兴趣是吃喝玩乐电视游戏及所有动画，未曾为学生会尽过半点责任，对不喜欢的事情会毫不留情地使出必杀飞腿。

出生日：7月18日
星座：巨蟹座
血型 B型
身高 149cm
体重：39kg
兴趣 吃东西、睡觉、玩乐
喜欢事物 饭、与睡觉有关的物件、动画、GAME
讨厌事物：温习、集体行动、嫉妒心重的人

女主角"光"的好友纯正日本女孩

## 水无月 琴子

与"光"是小学开始的同学，也是她[illegible]……凭藉着主角与光两人。喜爱日本文化，最[illegible]……的古典文化，兴趣是边喝茶边读书[illegible]



出生日 12月2日
星座 射手座
血型 AB型
身高 166cm
体重 47kg
兴趣 一边饮茶一边看书、作诗
[illegible]物 日本茶、糖果、恬静、风流
[illegible]物 辛辣、抄袭、西洋文化、无意义的字句

伊集院[illegible]丽的妹妹？又一个讨厌的角色？

## 伊集院 [illegible]

大财阀伊集院家的千金……的后辈，性格非得骄傲而[illegible]……[illegible]因为受自己的理由而不了了之……拥有一定的知识，不[illegible]



出生日：10月28日
星座：天蝎座
血型：AB型
身高：149cm
体重：38kg
兴趣：收集商标牌子、[illegible]
喜欢事物：突出自己、[illegible]
讨厌事物：[illegible]人、[illegible]

喜爱浪漫空想的占卜师

## 白雪 美帆



[illegible]可能也因为过分沉迷占卜的关系，[illegible]倾向，对木偶及画册情有独钟。

出生日 2月24日
星座 双鱼座
血型 B型
身高 156cm
体重 41kg
兴趣：收集古典公仔、收集画册、占卜
喜欢事物：可爱有趣的事物
讨厌事物：嘈吵的事物、花花绿绿的事物

住在邻家的漂亮姐姐

## 麻生 华澄

住在主角家附近的一个少女，自小对主角关怀备至。性格温纯、开朗、头脑精明，是个美貌与智慧并重的女生，运动方面也有非常好的成绩。现就读于某大学，为了将来成为女教师而努力中。兴趣是弹钢琴。



出生日：10月[illegible]日
星座：天秤座
血型：A型
身高：164cm
体重：48kg
兴趣：[illegible]
喜欢事物：车辆、沐浴
讨厌事物：早起、机器

为全世界带来不幸的女孩

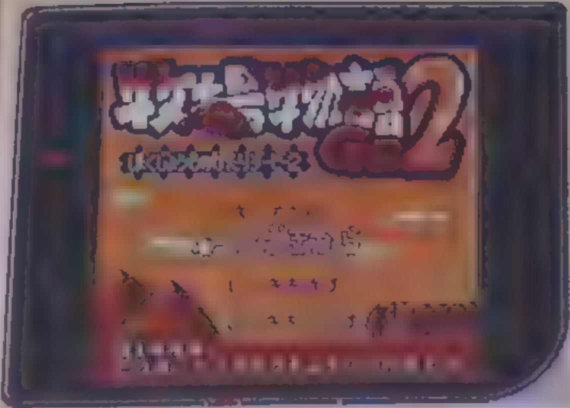
## 寿 美幸



与本身名字刚刚相反，是[illegible]为身边的人带来不幸的人。从出生那天开始[illegible]直看着身边的人遭遇不幸，虽[illegible]够保持开朗的心境[illegible]

出生日 1月1日
星座 山羊座
血型 O型
身高：155cm
体重：43kg
[illegible] KARAOKE.
[illegible]
讨厌事物 不幸的事情





# 牧场物语

GB PACK N SOFT

游戏类型：S.RPG　　发售日期：已发售

## 操作方法

A按……按钮……以及……拍狗、拔猫……对……

……花……物……例如花物、及……

B按……按着可加快步伐，在栏栅前加速可以跳过，取消指令，关闭视窗

十字键　步行，移动浮标



Select按钮，打开视窗，按2次打开系统……

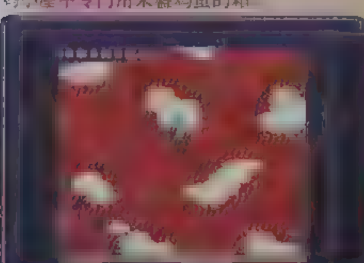
Start按钮　变更装备

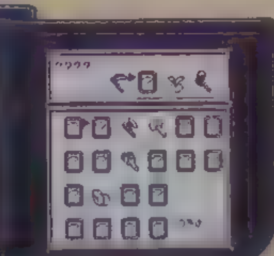
## 游戏的开始

在主题画面选择利用A键来决定

牛之小屋　鸡之小屋

可以在这两间小屋中各养4头牛及4只小鸡，有专用的出货箱，而在鸡小屋中专门用来盛鸡蛋的箱





## 出货箱

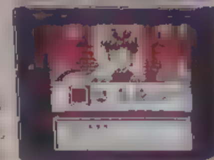
把自己所栽种得来的蔬菜或钓来的鱼，或是从森林中采摘回来的野菜等，可以把它们放在出货箱中，在每天17时，会有人来收

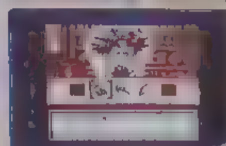


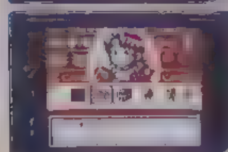


## 商店介绍











……此情报



在游戏的初期，玩者首先应做的是要和小镇的市民打招呼，然后去镇中的广场，在那里可以……就可以回到农场，回到农场后要开拓农田，……要栽种一些果物用来赚钱，这些果物也有分春、夏、秋、冬……季，可以去镇中的花屋中购买，在每一个季节都有不同的果物，例如在花屋中购买的……都有不同的果物，例如春天的芋头和芦笋，夏天的番薯和西瓜，以及一些美丽的花朵，但是要种这些花朵，必需要建造一间温室才可以，当那些果物有收成的时候，可以收割后放在出货箱里，待下午五时的时候会有人来收取



如果有养鸡和牛的话，一定要去花屋买一些牧草的种子回来，然后撒在已开拓的田中，不需要浇水也会自然地长出来的，而且每次收割后……都会再长出来……所以……需要……大量……这些牧草的种子，因为只有……有了牧草……农场的人才会把牛或鸡卖给玩者的；当母鸡生了蛋后，玩者……选择……才再卖出去也可



有时候，如果做得太累的时候，可以到山里的温泉浸一浸，这样可以帮助玩者回复体力

# J.LEAGUE創造職業足球會

SEGA

DC 游戏类型：SLG 发售日：9月30日

[illegible]日本足球联赛[illegible]成立之后，足球在日本渐渐成为了最受欢迎的运动之一，[illegible]为主题的游戏可谓俯拾皆是，而为了能吸引[illegible]，因此近年以足球作为主题的游戏[illegible]各种不同类型的足球游戏，其中模拟育成的类型是[illegible]《J.LEAGUE 创造职业足球会》[illegible]育成的足球游戏，相信大家对[illegible]即将在 DC 上推出的足球育成游戏[illegible]，这次就为大家介绍一下这个[illegible]

## 可自行编成每月练习程序







在SS版《J.LEAGUE[illegible]》中[illegible]缺点是玩者不可随[illegible]球员往不同的方向[illegible]程序转为自行设定的[illegible]是颇为繁复的[illegible]

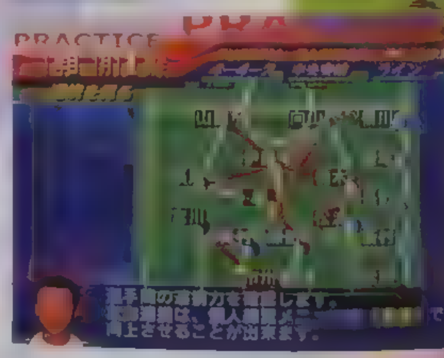
吸引了这些[illegible]游戏在这一方面[illegible]

## 团队练习及个人练习



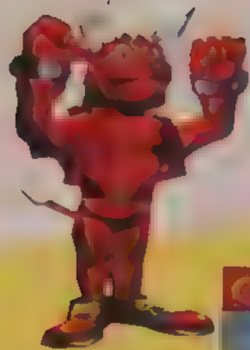


与上集一样，练习程序分为[illegible]位置的技巧或个人能力[illegible]诸如传球、盘球、射球等[illegible]此外，玩者也可以在团队[illegible]定中加插个人练习的程序[illegible]是对于一些有潜力或[illegible]些能力的球员，特别有效[illegible]



## 游戏中预备了各种不同款式的球衣供玩者选择







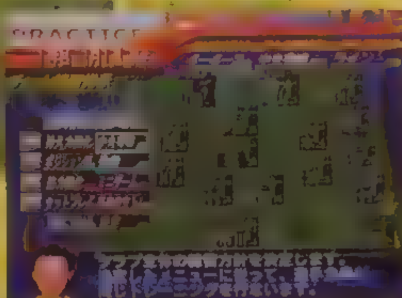












## 多姿多彩的球队阵式

游戏中基本的阵式有八种，而在同种阵式中，玩者可以自行配置前锋和中场[illegible]排位置，在[illegible]上集中，每种阵式有A、B两种不同的配置供玩者选择，至于在这个DC版中，每个不[illegible]位置的配置更高达[illegible]种[illegible]玩者可以根据[illegible]和对手的情况而选择阵式，把战略构想完美地表现出来，阵式[illegible]达456种，定能满足所有玩者。



也可以在全队训练中，加插个人训练

[illegible]的[illegible]攻击型战术和防守型的战术均收录在同一个选项[illegible]





[illegible]游戏也加入了[illegible]个球员个人能力的要素，反映在可供选用的战术之上，因此于比赛中途选择针对对方弱点的战术远比事选选择[illegible]已拟[illegible]的战术更[illegible]重要[illegible]





# 悠久幻想曲3 Perpetual Blue

PS/DC MEDIA WORKS

游戏类型：SLG 发售日：12月9

著名的恋爱育成游戏《悠久幻想曲》续集，即将推出最新作，而且这一次还是一口气在DC及PS两部主机上推出，游戏在画面、系统方面均经过大幅度的改良，但仍会保留该系列的卖点及特色，不论你是否玩过这个系列，都值得一试。

## 以可爱角色展开冒险

《想曲》与以往作品最大……Q版人物来行动，一边冒险一边与其他角色对话，以进行游戏。此外……而是数个角色相互之间的关系，使玩者在游戏时感觉更真实……投入

## 登场人物介绍





# EVOLUTION 2 神机世界2

DC　ESP STING　GD-ROM

游戏类型：RPG　发售日：预定99年

大冒险家·麦克·郎奋回来了！

[illegible]DC[illegible]RPG[illegible]神机世界 EVOLUTION[illegible]开发公司STING吸收了[illegible]在玩者不满之处进行[illegible]包括系统、故事[illegible]，这次本刊会先介绍故事、舞台、登场人物及游戏系统的新要素



## 故事背景

[illegible]"某件事件"[illegible]过了十年[illegible]麦克[illegible]由于[illegible]与其[illegible]也渐渐融入社会中[illegible]

[illegible]"[illegible]路斯[illegible]之力"的时候，脑部[illegible]使她[illegible]自己不断地向前[illegible]，直至[illegible]看到了[illegible]大的[illegible]人[illegible]不接触[illegible]她使[illegible]近看看对方的样子的时[illegible]一瞬[illegible]过来，原来是一个[illegible]少年[illegible]



[illegible]班纳姆镇的[illegible]被发[illegible]麦克等人的[illegible]过了数日[illegible]麦克收到了一封来自大海另一方柏路迪亚大陆的[illegible]博物馆的邀请信，希望麦克等四人能到柏路[illegible]大陆去[illegible]人便乘坐大陆间的铁路，向柏路迪亚大陆出发。



## 新的冒险舞台

今次的冒险舞台不再是班纳姆镇，而是柏路迪亚大陆上的[illegible]路街[illegible]街的[illegible]周有着多个不同的遗迹[illegible]麦克到底会遇上什么样的冒险，便要各位玩者拭目以待了。

今次游戏作出了许多变化，首先，在市镇上的视点会有所改变，玩者也可自由转换视点，此外，也加入了天气和时间的变化，不同的时间和天气有不同的事件发生，增强游戏的趣味性

至于迷宫部分，加入了大量新的机关装置，有些更必须要动动脑筋才可破解，而本次在移动画面中也可使用机械骨架，例如用来破坏隐藏房屋的墙[illegible]，或是阻碍前进的障碍物等等，有多种不同用途



而战斗部分当然也会给[illegible]强化，为了使玩者更能了解敌人的动向，当敌人发现麦克等人的行迹时，头上会出现"!"的符号，使玩者可以即时作出反[illegible]至于"逃走"的指令也有所改良，在战斗中玩者可以随时选择"逃走"，遇上强敌时更加方便





## 新角色登场

[illegible]新角色共有两人[illegible]是神秘的美少年[illegible]与及第[illegible]名懂得使用机械骨架的[illegible]角[illegible]，游戏中还将有其他新角色陆续登场，请密切留意本刊的续[illegible]











PS　　ENIX　　CD-ROM

游戏类型：RPG　　发售日：9月15日

# 杜尼高大冒险2

曾在《DRAGON QUEST IV》中登场，后来脱颖而出独立成为游戏系列主角的商人杜尼高，他的《不思议迷宫》系列已在超级任天堂及GAME BOY推出了三个作品，而现在，此系列的最新作，也是PS上的首个作品《杜尼高大冒险2》也快将推出了，游戏内容比超任版有大幅度的强化和进步，这次便会为大家介绍新系统及PS版的特色





# トルネコの大冒険2













# 勇者斗恶龙VII

ENIX　CD-ROM

游戏类型：RPG　发售日：11月27日

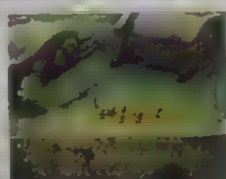
## 战斗画面与游戏副标题公开



### 全新冒险即将展开

### 穿梭于过去现在的世界





……而环海的岛……过着平凡的生……希望能成为……天当他……谁……和人……时，听到了……

### 连接世界的石版





……不会只……石版，通过它们，众人就可以穿梭于过去和现在的世界，并到达大陆上其他的地方

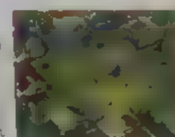
他们就是伊甸的战士吗？



### 充满"DQ"色彩的世界

### 游戏中的村镇

#### 哈美利亚镇





……什么遭遇？

#### 帐篷村



这个在森林中的村子……聚冒险者及来往各地的……之所，而那里还保留着某种……

#### 山奥之塔



……摩台塔，当主角一行人在里面探险时，感觉到处透着一股奇怪的气氛

### 战斗画面首度公开！！

### 建立在传统上的新形式









终于可以为大家献上期待已久的战斗画面了！从图中可见，战斗时仍以第一人称视角为主（即玩者无法看到队伍中的角色），而背景则变为以多边形来表现。另外，此次怪兽在战斗时会有远近之分，并不只是一字排开地展开攻击，所以战斗中要求的策略性将会增加不少。

# TOMB RAIDER
## The Last Revelation
## 古墓丽影——最后的启示



PS | EIDOS | CD ROM
游戏类型：AVG | 发售日：11月

广受瞩目的《TOMB RAIDER》系列最新作《～The Last Revelation》终于公布了最新的情报，为了能更大家对这个著名系列的最新作有更加深入的了解，本刊特别摘录了负责开发的CORE公司的营运宣者ADRIAN SMITH的一段访谈。





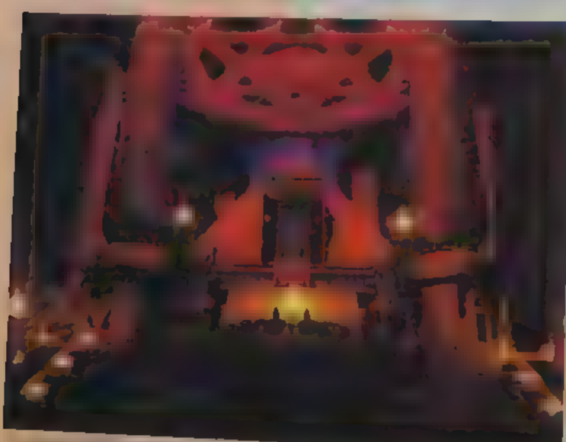


……会把游戏的过程和……提示写在日记上，当玩者遇到难题……便可以此寻找线索

SMITH先生保证本次画面百分之九十九点九不会出现爆格的现象，而光源处理也是改良的重点之一，光源的表……光、劳拉手持电筒照射的效果等等

《TOMB RAIDER》从第一集到第三集，虽然……都宣布会有大量的新技术增加，但都没有太多……











PS | KONAMI | CD-ROM
游戏类型：TAB | 发售日：未定

## 游戏王 真·DUEL MONSTERS
## ～被封印的记忆～





……以漫画中卡片战的一段作为背景，在PS上把这一场扣人心弦的决战重现在玩者眼前。整个游戏会用全多边形制作，使玩者感受到前所未有的……多边形制作的立体召唤兽的模式等等



# BRIGHTIS

ブライティス

SCE

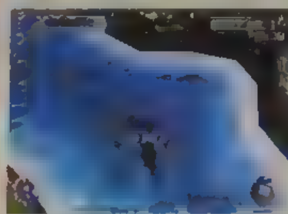
CD ROM

游戏类型：ARPG　　发售日：10月

## [illegible]的决战

故事发生在一个幻想世界里，在那里的各[illegible]大规模的战斗。不过当战争结束后，由于各[illegible]坏，于是人们四出找寻新大陆，其中[illegible]未曾有人到过的新[illegible]怪物[illegible]魔物的任务[illegible]





## 不单是以消灭敌人为目的

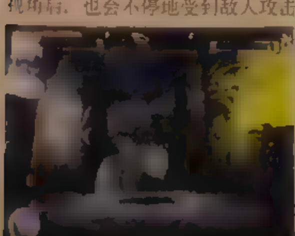
在游戏里，除了消灭所有敌人外[illegible]例如某些迷宫中，玩者需要取[illegible]之也埋藏了各种不同的陷阱，如[illegible]





## 全3D立体的世界

整个游戏里，不论是主角、敌人、还是场景[illegible]3D立体来表达。因此玩者能够自由自在在游戏里奔跑或攻击。[illegible]由玩者[illegible]视角后，也会不停地受到敌人攻击。





## [illegible]ARPG世界

现[illegible]SCEI的[illegible]现在SCEI又再[illegible]推出一个动作RPG游戏，名称为BRIGHTIS

在这个游戏里，玩者控制主角[illegible]消灭怪物，而且又可以使用[illegible]特殊招式

## 另[illegible]自动地图

[illegible]



## 剑与魔法的决斗

在[illegible]攻击方法共有两种，分别是剑技攻击和魔法攻击[illegible]的时间也是不同，另外还可以作[illegible]

[illegible]

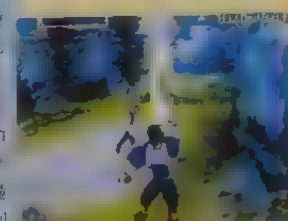




[illegible]会数种剑技后，还可以使出连续技[illegible]技是要储气后才能使用

[illegible]

除了[illegible]技外，玩者也可以使用魔法来攻击[illegible]



[illegible]

由于这是[illegible]有RPG色彩的动作游戏[illegible]



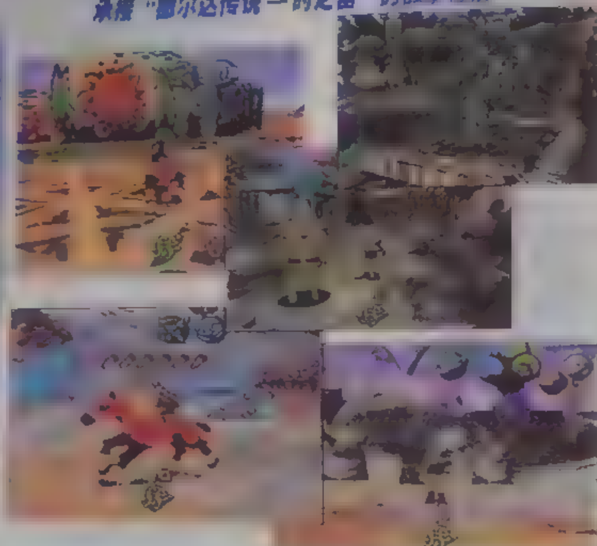
# THE LEGEND OF ZELDA®

## 撒尔达传说外传(暂称)

N64　游戏类型：ARPG　发售日期：未定

### 承接“撒尔达传说－时之笛”的故事背景





游戏故事发生在……撒尔达传……

……此怎样的人、怎样的……

林克想着，如果找到……的神秘人，也许……挽救这个世界的线索……这个世界，也为……间，林克的冒险开始。

### 隐藏在面具内的力量

……让林克戴……物的面具，然后与别人对话……了别人的反应之外，戴上面具后的林克……能力，现在知道的有上集的三个不同种族的……活用他们的能力……



种不同的面具



## GORON

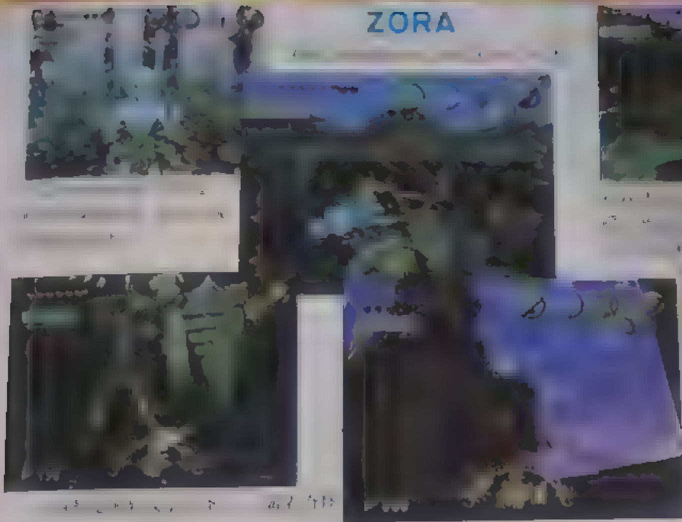
位于DEATH MOUNTAN的GORON族的族长。只要……林克……便可以变成一坚硬的石头。我们可以想像得到，玩……或从高处滚下，就可以破坏……障碍物



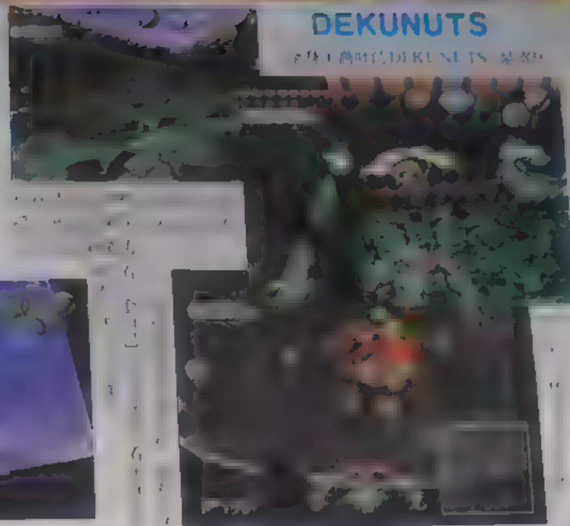


……物、能力方面也差不多吗?

## ZORA



## DEKUNUTS





撒爾達傳說~不思議樹之果實~

**GB** 游戏类型：RPG　发售日期：11月

**另外一个撒尔达传说的新作即将在GAMEBOY COLOR上登场，这个游戏将会以三集系列的形式推出。第一个要推出的就是这次要为大家介绍的《撒尔达传说－不思议树之果实》，故事讲述掌管四季的撒尔达公主被邪恶的人掳走，勇者林克一方面要找回失去的四季之权杖，另一方面要营救公主。相信各位也非常期待这只以“力之章”为题的游戏。**





[illegible]

掌管哈尔拿露四季的撒尔达公主，某天被一个神秘人掠去，知道这个消息的勇者林克，决定立即行动救出公主，但对方却将在公主手上的“力之角”分成8块，并散布在世界各[illegible]将收藏着四季之权杖的城堡送[illegible]之世界，使季节变乱七八糟[illegible]勇者林克得到精灵的帮助，成功的找到了四季之权杖，现在，正式开始[illegible]





玩者只要利用手上的四季之权杖，就可以随时控制季节的转换，只要应用得当，就可能出现一些如迷宫入口一类的机关，有时还会发现游戏中的更多乐趣呢！

春回大地，万物充满生机，一片绿油油的大地，因为树木及花草的关系，所以很多时通道都不通，要通过的话应该怎样做呢？



花草生长得更加茂盛的夏天，玩者可以从旁边的植物爬过湖水



[illegible]结冰了，我们也因此可以在上面行走

# CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL Q版赛车GB版



在PS上非常受欢迎的"CHORO Q"系列终于在GAMEBOY上推出了，玩法大致和以前的一样，但是本集的玩法并不是直接驾驶汽车，而是象玩四驱车一样，由玩者改造、增强自己的玩具车的性能，然后带出去跟别人的车子比赛。



高科技的科学家，而他的朋友……博士和巴尔奥博士一样也是研究高科技，只是他们研究的是从属于这种高科技的零件。但是，突然有一天，巴尔奥的研究所发生了一场神秘……



……巴尔奥的儿子……而且还经常闲在自己房间……有一天他自己在梦中发现了一部"CHORO Q"……的梦中出现，后来……到这部车，他……

## 平时的操作

十字按键：人物的移动／指令的选择

A按键：决定

B按键：取消／返回前面的画面……

START按钮：显示装备零件的性能(在零件性能画面时)

SELECT按钮：零件说明(在零件性能画面时)

A按钮：决定

B按钮：取消／搜寻模式(按十字按钮)

SELECT按钮：显示指令视窗

## 游戏的目的





……"CHORO Q"大赛……改装加强自己的汽车，然后再……



在神社的大会上取得优胜，可以得到全日本大……

在全日本大会取得挑战赛的优胜

[草地]

从QRA得到许可出国草地在世界大赛中取得世界赛的优胜



でる(出去)：出现在所在的场所中出去

はなす(谈话)：和在场所中的人物谈话

カスタム(CUSTOM)：在手上所持的CHORO Q……的性能

カタログ：……

システム(系统)：可以在这里变更游戏中的种种设定

セーブ(SAVE)：储存游戏的进度



くうこう(机场)：利用飞机到处移动

こつどう(铁路)：……间移动

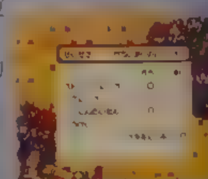
システム(系统)：……

セリフのはやさ：选择音乐的开／关

おんがく：文字的速度变更

しゅじんこうのなまえをかえる：变更主角的名字

チョロQのなまえをかえる：CHORO Q的名字变更



おんがくのテスト：测试游戏中的音乐

こうかおんテスト：测试游戏中的音效

1.从MENU中选取"(かう买)"

2.从……的零件单中选择……的零件

3.装备好零件之后……看看所装后的零件性能

4.如果觉得满意便……

## 出卖零件：

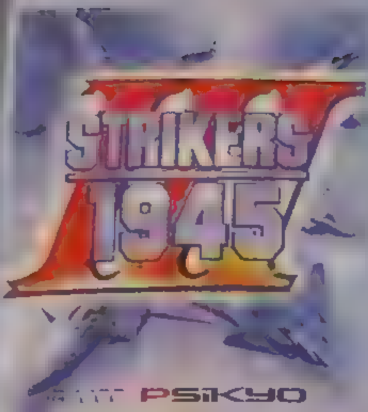
1.从MENU中选取"(うる卖)"

2.从自己的零件单中选择已不需要的零件

3.观看零件的性能

4.如果觉得价钱满意的话便……






街机 彩京 ROM
游戏类型：STG 发售日：已发售

[illegible]

现在仍在[illegible]射[illegible]商已经越来越少，而能[illegible]为罕见。在这其中，彩京[illegible]列入优质，其中厂方最脍炙人口的作品当数《STRIKERS 1945》系列，现在最新作品《STRIKERS 1945 III》终于宣布推出，实在是射击迷之福

## 不是大战后的1945

这集虽然仍是称为"1945"，但实际上内容与以前比大有分别，首先游戏的时代背景是设[illegible]《STRIKERS 1999》[illegible]旧的标题名气来增加销量。由于变成现代，所以很多地方得作出一定的修改，首先玩者选择的战机全是现代款式，有F/A-18、F-17、F-22、F-4和AV-8，全部共五种，对于现代战机迷而言会更具吸引力





## [illegible]

《STRIKERS 19[illegible]》[illegible]出与其他[illegible]





## [illegible]

这个厂方[illegible]射[illegible]随着玩者选择不同战机，开始的[illegible]四关会[illegible]式展开，[illegible]提高游戏的乐趣





## [illegible]攻击

这[illegible]《1945》[illegible]模式，[illegible]击敌人，[illegible]作出分散[illegible]中的攻击



## [illegible]气式攻击

这是在《GUNBIRD 2》[illegible]



## [illegible]攻击

各种[illegible]将画面上的敌人一扫而空，也能给首领级敌人以沉重的打击，而不同战机的特殊攻击都不相同



## 首领大公开！

本集《STRIKERS 1945 III》[illegible]天飞的场面真是多不胜数



SPECTER



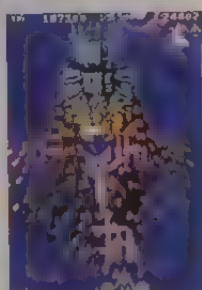
SPIKE ARM



CROUND SKATER



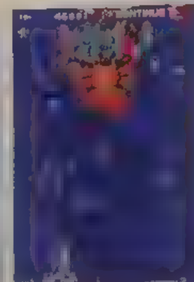
THAMATOS



GREEN DEMDER



GEO BITE

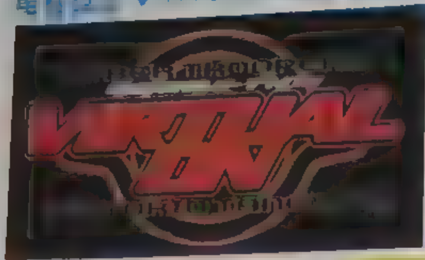


SHADOW BLINDER



CHAOS QUEEN

# 电玩快讯 VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM M.S.B.S. Ver.5.4（暂称）



DC　SEGA　GD ROM

游戏类型：ACT　发售日期：预定99年内

SEGA以MODEL 3开发的机械人对战动作射击游戏，由于战斗……VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM是少数能像VF3和……STRIKER 2这样能够长期受欢迎的游戏，直到现在仍受到……因此当SEGA宣布要将它移植到DC上后，不少人都很兴奋，不过又担心移植出来的效果比不上原版，幸好厂方较早前终于公布了DC版的画面，现在本刊为大家介绍一下这个令人期待的移植作。这次我们为大家刊登一部份机械人出击时的画面，这些画面中我们也能看出各款机械人的制作相当细致，一点也不比街机版逊色。





## 各款电脑战机出击的画面



































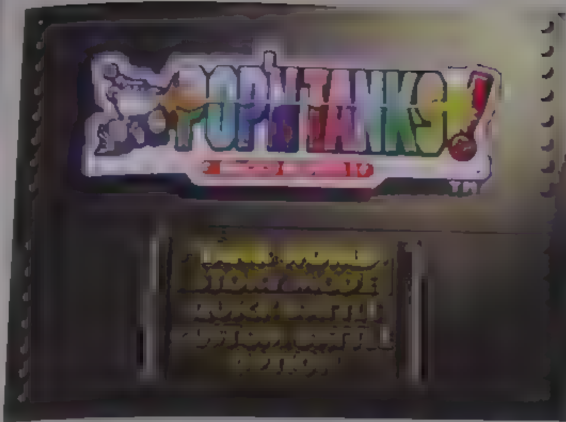







# POP'N TANK

PS 游戏类型：ACT 发售日期：已发售




## 为成为世界第一的机师而努力！

和《RAKUGA KID SHOW TIME》……"ENIX"的作品，而且两者都是以Q版角色作为游戏……如此，两者的故事背景却完全不同，现在笔者就带各位……

### 操作介绍

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 战车的移动 | L1键 | 机身上段移…… |
| | 使用机炮 | R1键 | 机身…… |
| | 使用大炮 | L2键 | 返回中心视点 |
| | 必杀技 | R2键 | 返回中心视点 |
| 键 | 跳跃 | L2+R2键 | |

### 标题模式介绍

这个模式是以比赛形式来进行游戏，而此模式的最终目的，是要成为世界第一为目标。



这个是故事模式，进入了此模式后，玩者可自己选择其中一名角色来作故事模式里的主角。




若玩者想和其他的朋友一同双打此游戏的话，玩者只……模式便可和其他的玩家双打游戏。

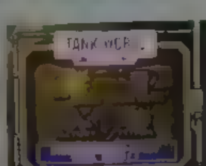



若玩者想引用自己的存档和其他玩家对战的话，玩者大可利用这个选项读取自己的存档和其他玩家对战。

更改游戏内的设定

### TANK WORLD MODE 内的指令介绍

这个模式是以比赛形式来进行游戏，而此……



开始战斗，有大量不同的场所供玩者选择作为战场，而在战胜对手之后，便会得到更强力的零件。



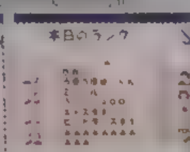
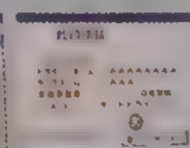
……成，就……当玩者在战斗中……色




这里主要是PT会员的通信部分，内容包括……

这里有各种重要的情报，包括特定敌人的位置、某些贵重零件的所在地等等……

……及排名，玩者的目标当然是成为排名第一……

玩者可在此进行记录……




读取进度

进行记录

更改机体的名字

设定模式，在此可进行的设定包括震动的开关、音效及每局对战的时间

### 一点心得

战斗的基本是：先以攻击力较弱的副炮牵制对手，将之逼进主炮的射程中，把它锁定之后再连续发射，重创对手。

……对斗很有帮助，要尽可能取得

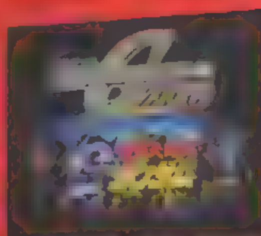
四、PT的主炮弹药数很有限，因此必须……使用，否则……

PS

# SD高达G世纪

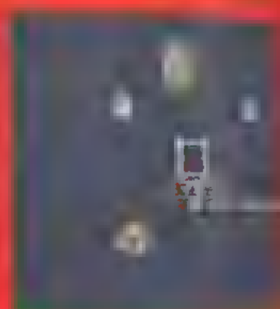






CAMPAIGN MODE

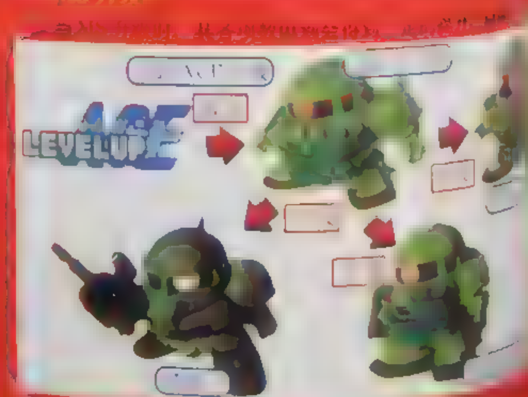




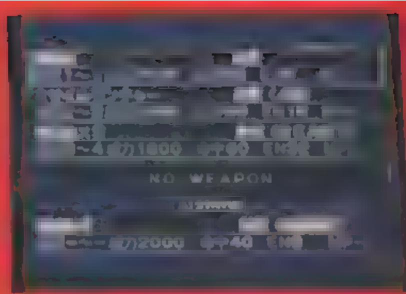


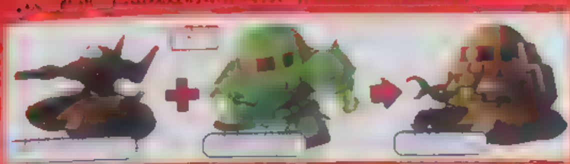
化MS的三种形式

MS开发





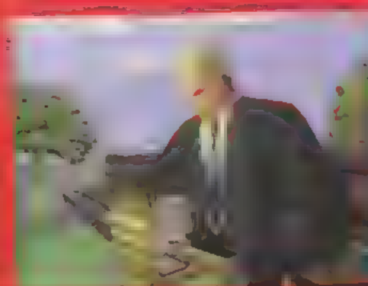




角色的成长



PS NEOGRAMES CD ROM

游戏类型: ACT 发售日期: 99年内

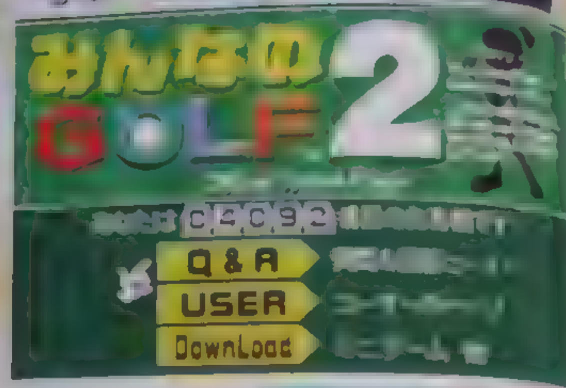






# 大众的高尔夫 2

PS　SPT




游戏操作

按钮　　镜头视点变更(前进)

R2按钮　　摄影机的视点返回原位

START按钮　　表示球洞全体图

SELECT按钮　　显示得分表



读取游戏的进度

メモリーカードにセーブ：储存




ゲーム　游戏开始

データ　可以观看之前所打出的球

途中可以游戏放弃

オプション　变更游戏的设定及储存或读取游戏的进度

ストローク　可以1~4人玩的18洞单打赛

マッチ　两位球员一起搭配的模式

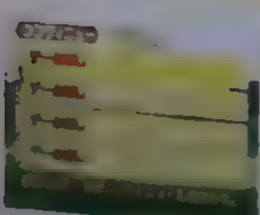
VS　参加那个球手的赛事，但只可一人玩





R1来选择所需的球杆，所选择的球杆要根据所击出的距

在选择了球杆后，在按钮的时候，要看画面上的击球能量











# STREET SCOOTERS 街头摩托



| | |
|---|---|
| PS | TYO |
| 游戏类型：RAC | 发售日：已发售 |
| CD-ROM | |

在现实生活中，你……可能驾着摩托到地铁的……学校的走廊甚至……这些地方是绝不可能可以让你如此横冲直撞的。但在这个游戏中，玩者可以完全感受到可以在这些地方这样横冲直撞的感觉。而这个游戏并不是一般的赛车游戏，游戏中有很多种不同的玩法，而且并不沉闷

**操作方法**

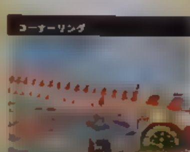
X键 地图

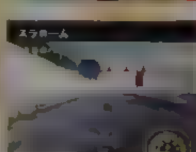
**游戏模式**

在GRAND PRIX中有很多不同的赛车方

在限制的时间之内到达终点。操作方法：十字键＋X按键

驾着电单车把左右两旁的三角形安全路障







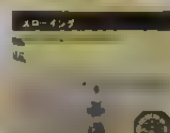


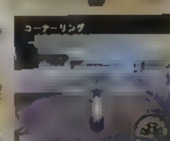

……操作方法：十字键＋X按键

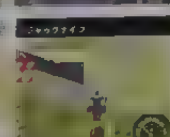
……驾着摩托车飞跃。操作方法：十字键＋X按键

……着摩托车绕栅栏……操作方法：十字键＋X按键





在NORMAL CUP中……是纯粹的赛车游戏，但赛车的场地则跟着普通的赛车游戏有所不同，例如是在小镇内、码头、森林等





PS ACT

RAKUGA KIO SHOW TIME



## 操作介绍

## 游戏画面解说



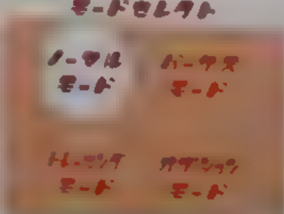
## 游戏玩法



消灭，便会进入下一版。每版中都会有不同的道具，如导弹、大石等，而每版一定会出场的"SMILE BALL"(哈哈笑)。可以利用它来进行攻击，不同人物都会有不同的特殊攻击，也会有不同的投技供大家选用。不知大家有没有信心把所有敌人击倒呢？

## 模式介绍

普通模式(ノーマルモード)
1P专用的普通模式，不断把所有敌人击倒，进入下一版
对战模式(バーサスモード)
在这里可4人对战
练习模式(トレーニングモード)
初学者必玩
OPTION(オプションモード)
进行各种设定




## 跳跃追踪点

大家是否看到地上的发光点，他的用途是可以使玩者立刻到该版图的不同地点，只要在不同地方连按两次跳跃键＋方向键便可，而在跳跃







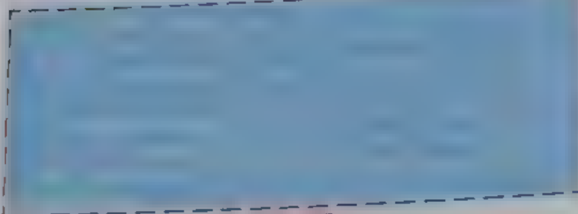
## 哈哈笑的用途？

## 必杀技的使用法



虽然游戏中主要都是使用哈哈笑来攻击对手，但其实各角色都有自己的打击技来攻击对手，虽然这些打击技的力量不及使用哈哈笑的攻击力高，但有时找不到道具攻击对手时，使用角色的打击技也是一个不错的选择





[illegible]玩者与敌方处于上下不同方向的时候按[illegible]键或[illegible]键，投掷的道具便[illegible]自动追踪敌人[illegible]

[illegible]玩者与敌方处于同一直线上按[illegible]键或[illegible]键，投掷的道具将会击中直线上的所有敌人，杀伤力也较大[illegible]

[illegible]玩者与敌方处于不同方向时按[illegible]键或[illegible]键，道具会以弧线方向击中目标，而且目标四周的敌人也会受到攻击。

## 道具一览

[illegible]

的石头攻击敌方，从正前方投掷会[illegible]，而从后方投掷会作出弧线攻击。

[illegible]炸弹

向正前方投掷后会在敌方[illegible]，连接近的敌人[illegible]

[illegible]出强力的攻击。






[illegible]

[illegible]

[illegible]力[illegible]

任何人地核[illegible]

[illegible]



## 游戏人物招式介绍

| | | |
|---|---|---|
| ユキヲ(YUKIWO) | 技名 | 使用方法 |
| | 猛虎 | → + ○ |
| | 疾风脚 | 空中 [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] |
| | DASH | → + →(同方向连按两次) |
| [illegible](SAMMI) | 技名 | [illegible] |
| | 踢人 | ↓ + ○ |
| | [illegible] | [illegible] + ○ |
| | [illegible]风脚 | ↑ + ○ |
| | [illegible]移动 | → + →(同方向连按两次) |
| ピータン(PITAN) | 技名 | 使用方法 |
| | [illegible]身 | ↓ + ○ |
| | 公转移动 | ↑ + ○ |
| | 肘打 | → + ○ |
| つばはち(TUBOBATI) | 技名 | 使用方法 |
| | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] + ○ |
| | [illegible] | [illegible] + ○ |

PS | LUCASARTS | CD ROM

游戏类型：AVG　发售日期：已发售

# 星战前传



随着早前非常[illegible]的电影STAR WARS再度搬上银幕，LUCAS ARTS便因应这一发不可收拾的潮流效应，推出STAR WARS的游戏版，游戏里面的人物全都是[illegible]的人物，如捷高、奥比温基洛比、机械人C3 PO、R2 D2等。WTAR WARS迷当然不会错过这游戏，游戏以冒险形式进行，游戏开始会有机械人TC 14站在房间内，玩者可以询问该机械人有关游戏中的问题。之后便正式进行冒险，玩者自身有多种武器选择使用，LIGHT SABER、BLASTER、LIGTH REPEATING BLASTER、PROTON[illegible]LAUNCHER[illegible]

[illegible]帮玩者抵挡敌人的光线[illegible]

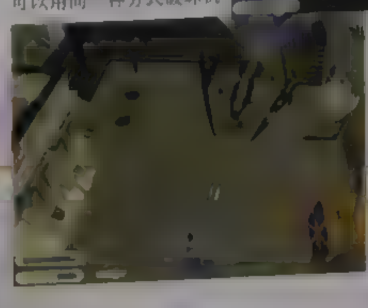




[illegible]玩者自己了。在太空[illegible]不停[illegible]找[illegible]路。[illegible]因为太空[illegible]玩者站着不动的话是会自动身亡的

游戏中的机械人确[illegible]相当利害，它们所发出的光线枪几乎100%命中[illegible]角，再加上主角的行动速度相当慢，用枪来射杀机械人又是用得一时不可以用足一世，其实在游戏开[illegible]给玩者一个小小的提示，就是当离开房间[illegible]会成为玩者的[illegible]事实上玩进亦可以用同一种方式破坏机械人，当被机械人射上的时候，玩者可唤出道具[illegible]SABER[illegible]





[illegible]不须要与它们硬碰硬，而且还可以节省回复的道[illegible]

# 街机基板全方位[illegible][illegible]观

## 什么是"基板"

家庭游戏机一般用盒带、CD为媒介来更换游戏，而街机游戏则以其机身自带的名为"基板"的电路板作为游戏更换的媒介。

一般来说，这块电路板都会被称做基板，因为基板代表着游戏底板的意思。但是为何不使用"机板"这个词语呢？因为基板的"基"字代表了基本、基层的含意，所以基板二字是非常适合的。但是"机板"也不是错误的词语。

## 泛用基板详细解说

### KONAMI



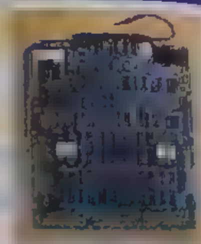
PWB系列早期型(大约八十年代中)泛用基板，其中《Yie Ar KONG FU》这个格斗游戏是PWB系列中最受注目的作品。

HORNET是主要处理多边形变化的廉价型基板……是RAC游戏《RACING JAM……》……作战水准受局限，前景并不乐观。

……型是KONAMI……在使用中的多层型基板。处理多边形的数目每秒多达……基板和NAMCO的SYSTEM11相同，因为此"低层基板"是由SONY开发的，这样使游戏能轻易移植到PS上。是一块优秀的PS互换基板，其代表作是《BEATMANIA》《DANCE DANCE REVOLUTIO……》







COBRA"是97年推出……基板，处理多边形的数目每秒多达100万个和使用POWER PC的CPU，其刚推出时引起极大的回响，性能比SEGA的MODEL 3更优越而且价钱比MODEL 2便宜，但可惜游戏数目少之又少而且质素不高（代表作是《FIGHTING武术》），在游戏界被视为PS互换基板

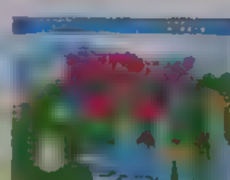
## 基板发展历程

### I——初期型基板

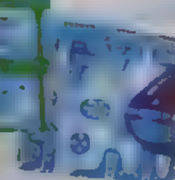
#### SEGA



基板大约出现在1978－1984年，但是那时的基板没有指定的型号和固定的"底盘"，而且基板的名字会根据游戏的名称而改变，例如《MOON PATROL》的基板便会称为MOON PATROL基板。说出来恐怕没人相信，初期的街机游戏是在Cafe Shop内营业的，而且还是一张餐桌！









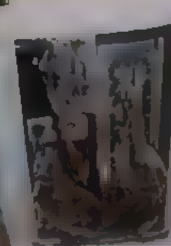
……SYSTEM 16(A)及(B)都是同一类型的旧式基板，后者是强化版本。基板SYS 16(A)的代表作是《FANTASY ZONE》。SYS 16是首批有……的基板，这个转折点也为以后的基板发展带来了新的方向。

SYS……基板，但是由于其游戏数目不多，所以很快便被SYS.24及SYS 32取代。









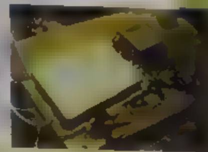
SYS.24最大的特色是强入了"GAME DATE"这个系统，使得游戏机中心的老板能轻易地计算基板收入，这在86年的时候是一个非常新颖的概念。

……SYS.24……
……1988……于90年推……

框架电路更轻巧的SYS 32．SYS 32的代表作是《战斧3》．

MODEL 1的基板是SEGA首个针对3D CG开发的基板，而且在这种基板中加入……处理多边形的数目每秒多达18万个四边多边形，CPU则使用了当时最可……





由于MODEL 1的空前成功，于是便立即着手开发其后继基板MODEL 2，而MODEL 2的机能更为强大，处理多边形……达30万个四边多边形，而CPU则使用了较优秀的RISC……代表作《SEGA RALLY》也是耳熟能详的经典作品



最近期的MODEL 3其实有多种强化版本，能够确定的有MODEL 3 STEP 1.2、MODEL 3 STEP 2(《SEGA RALLY 2》)MODEL 3 STEP 3．MODEL 3……100万个四边多边形，CPU使用了……

ST-V是互换家用机基板，对应SEGA SATURN，ST-V基板和SS的内部其实没有太大区别．九、最近期NAOMI也是互换家用机基板，对应DREAMCAST，NAOMI的全名是"New Arcade Origin Machine Idea"(也有人说NAOMI是开发者妻子的名字)，其机能与MODEL 3相仿，处理多边形的数目每秒多达300万个(三边多边形)，CPU使用了SH 4……更容易更换游戏的盒带且价格便宜，相信在日后的街机市场会有……影响力



## II——蜕变中的基板



随着时代的进程和科技的进步，到了八十年代中期，为了降低制作成本和提高制作速度，便构思……这一概念，将共通的部件(IC、CPU)制作成固定的底盘，再从底盘上开发游戏．那时的……CAPCOM的CP SYSTEM……《1942》以及KONAMI的PWB3系列(《Yie Ar KUNG FU》和《GRADIUS》)

### NAMCO



其实SYS.22及SYS.23都是较早期的基板，而SYS.22的……机能大约是SYS.11的一倍，是当时唯一能和SEGA的SYS.32匹敌的基板．NAMCO用了一年时间……SYS.32，除了处理多边形数目由每秒42增至48万个之外……比SYS.22多了一个PAUSE的按键……





SYS.11的首款游戏是极受欢迎的《铁拳》……SYS.11也是NAMCO首块多层式基板





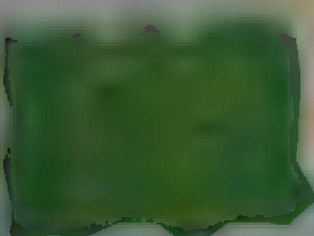
SYS.12的首款作品是《铁拳3》，此基板处理多边形的数目多达每秒54万个，是SYS.11的强化版本。

SYS.11及12的底盘是由SONY开发的，此底盘是为了更轻易移植游戏到PS上，所以除了NAMCO之外也能在其他的基板中看到这个底盘

SUPER SYS.22以及SUPER SYS.23是较为近期的基板，其机能主要是支援……两者都是由SYS.22及23进化来的，代表作有《TIME CRISIS》及《500GP》



### TAITO



TAITO的F系列基板可以说是一直都居于三线位置，其中最大的因素是：机能不及其他开发商，而且游戏类别以多线发展，没有能给人留下深刻印象的名作，F2虽然在移植到家庭游戏时有一定的受欢迎度，但是这个三线开发商的位置直到F3 SYSTEM末期才稍有转机，吸取了其他开发商"游戏更换式基板"的经验，F3 SYS.也带有此机能，而F3 SYS的收入也成为了后期基板的重要开发支援

……SONY开发的底盘(与NAMCO SYS.11的底盘)……使这种基板……但是在……2D表现方面仍有……的表现，此基板的代表作有大家熟悉的《电车GO!》及《SIDE BY SIDE》




……是较为近期的基板。WOLF是一种机能极强的基板，其性能和MODEL 3……且定价只是MODEL 3(STEp 3)的三分之二，而且使用了MMX

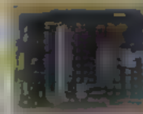
FORCE 2012》在 [illegible]
[illegible] 透明和超高速 [illegible]



## Ⅲ——更换式基板

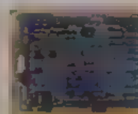
[illegible] 众的要求，固定底盘机 [illegible]
[illegible] 的提升开发速度，到了 [illegible]
[illegible] SIDE BOARD" [illegible] 与游戏之间 [illegible]
[illegible] 的 SIDE BOARD 为"面"。目前仍未发现这种构思有什么缺点

### CAPCOM





CPS-Ⅰ([illegible]期型)基板可以说是 CAPCOM 早 [illegible] 《1943》[illegible] 成本不高，使游戏能在开发力面得到 [illegible] 支援。CPS-Ⅰ在机能上比初期型有 [illegible] CPS-Ⅱ相同的"BOX SET"设 [illegible] 在家中玩街机的人士，也延长了基板的 [illegible] 《[illegible]场之狼》、《恐龙新世纪》、《STREET FIGHTER》[illegible]





CPS-Ⅱ是 CAPCOM 首块可以更换游戏的基板，保留了 [illegible] 惯的 BOX SET [illegible] 方面有大幅度提升，直到今天，这款基板仍是 CAPCOM 的重要 2D 基板之一。代表作有《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》、《X-MEN VS STREET FIGHTER》[illegible]

CPS-Ⅲ虽然同样是 2D 基板，不过其性能可称得上是现在同类基板之冠，而且此基板带有 [illegible] 基板经常出现有 RAM 的情况，性能很不稳定，所以并没有造成太大的影响(据报此基板已经停产了)。代表作有《RED EARTH》、《STREET FIGHTER Ⅲ》等。

### SNK





MVS [illegible] 与 Multi Video System，是首批以卡带形式更换游戏的机板，其机能虽然不高但是发展潜力 [illegible] SNK [illegible] 以此基板作为主力，而且大多数部 SNK 游戏都是以 MVS 开发的；其他较小型开发商也有使用 MVS 的。其代表作有《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列及无人不知的《拳皇》系列

HYPER NEOGEO 64 是 SNK 近期的立体基板，机能方面本来是相当不俗的，但是由于在此基板上开发的游戏比较另类，而且 SNK 也 [illegible] 的游戏，所以 HYPER NEOGEO 64 一直都未能开拓出新市场。代表作有《[illegible]64》、《BURIKI ONE》[illegible] 等等。

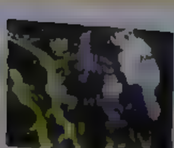
### TECMO

TECMO 推出的游戏一直都使用其他开发商的基板 [illegible] 对应 PS 的基板 [illegible] 全称为"Tecmo [illegible] System"。其最近期的游戏为《生涯九敌流》不过此作在今年年初已推出 PS 版了。

### SETA

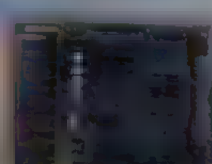
ALECK64 是 [illegible] 推出的对应 N64 基板，本体机能接近 N64(基板略为 [illegible]) 此基板主要是 [illegible] 国外发售，主要是 [illegible] 其代表作有《Star soldier》

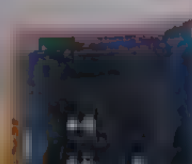










# 攻略透解


拳皇基本角色……
真草雉京和八神庵故事
金田一少年事件簿之青龙传说
圣剑传说
灵魂能力
游戏王III—暗界决斗……技巧







# 99拳皇基本角色特点详解

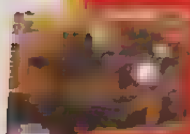
游戏类型：FIG 发售日：已发售

## 二阶堂 红丸 BENIMARU NIKAIDO





……B 之后 CANCEL使出居合踢……动 段踢(居合踢后：




……中使出的……+B……
……B or D……的无敌时间……



……作主轴可得到绝佳的优势。新增超必杀技幻影HURRICANE……待开发。



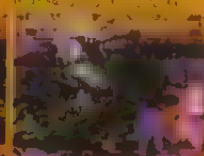
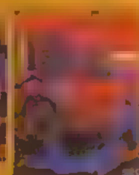
## 矢吹真吾（SHINGO YABUKI）

……or C)及超必杀技……BUSTER……A or C)同样带有打击防御、后……CANCEL使出必杀技。为……

……能……D)使成为了主要的连续技……





## 草雉京 ? KYO KUSANAGI

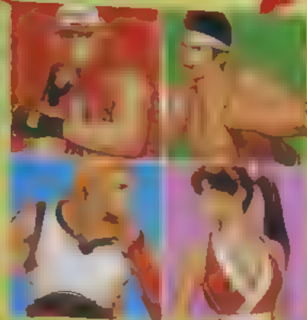
……就是没有了超必杀技大蛇薙 此角色……也是离站立C带有打击防御效果，在……支撑意想不到的效果。另一方面……的特……

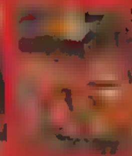




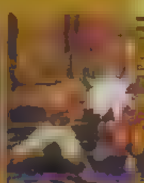








## ANDY BOGARD

## 不知火舞 MAI

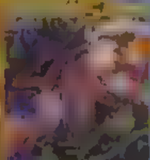



## WOMAN FIGHTERS TEAM

### KING

### BLUE MARY

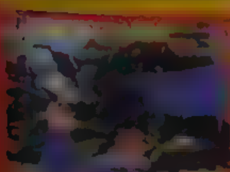






### 藤堂 香澄 KASUMI TODO

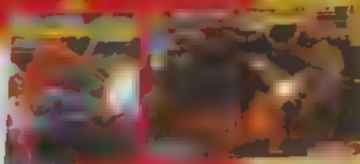
### 李 香绯 LI XIANGFEI

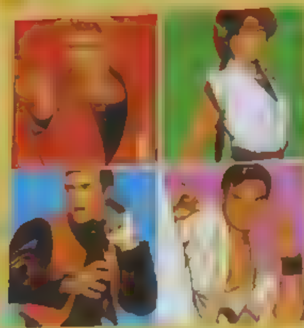





坂崎 百合 YURI SAKAZAKI







坂崎 琢磨 TAKUMA SAKAZ







CLARK STEEL







LEONA HEIDERN





崔宝赤(CHOI BOUNGE)







## 陈国汉(CHANG KOEHAN)

## 金动 (JHUN HOON)





## PSYCHO SOLDIER TEAM

### 麻宫 ATHENA (ATHENA ASAMIYA)



### 镇 元斋 (CHIN GENTSAI)





### 椎 拳崇 (SIE KENSOU)



### 包 (BAO)



## COUNTER与ARMOR的奥秘

# 连技研究 KOF99

[illegible]技使用方法大公开！

碰到一些东西[illegible]，而且是……[illegible]

我自己的鼓动，同时间一般久违了的暖流再次在体内渐渐流动着——是血流，是血开始在运行着。鼓[illegible]

[illegible]声音很模糊，但我确实听到有人在呼喊“京”，同时也看见在远处有闪光，当我映[illegible]

[illegible]

[illegible]别人什么[illegible]

手上开始吸出火焰来了，但[illegible]

[illegible]

再想什么都无所谓了[illegible]把所有东西全部都烧掉[illegible]

[illegible]

[illegible]是他的声音

当离开这个地方时，背后有更大的[illegible]我身上

[illegible]NESIS[illegible]那代价相当高[illegible]

[illegible]像在要求我们[illegible]



**[illegible]**

**投**

| | |
|---|---|
| [illegible] | 接近敌人时→ or ← +C |
| [illegible] | 接近敌人时→ or ← +C |

**特**

| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible]+B |
| [illegible] | [illegible]+B |
| [illegible] | 跳跃中↓+C |

**必**

| | |
|---|---|
| [illegible] | →↓↘+A or C |
| [illegible] | [illegible]←B[illegible] |
| R.E.D.KICK | ←↓↙B or C |
| 七拾五式改 | ↓↘→+A |
| [illegible] | 使用时荒咬时[illegible]↘→+A or C |
| [illegible] | 使用九伤或八钟时 Bord |
| [illegible]钟 | 使用荒咬时或九伤时→↘↓↙←+A[illegible] |
| [illegible] | 使用荒咬→八钟时 Aor C |
| 百拾五[illegible]毒咬 | [illegible]+C |
| [illegible] | 使用毒咬→↘↓↙←+AorC |
| 四百贰式　罪咏 | 罪咏→+A or C |
| 九百拾式（夜鸟） | [illegible] |

**[illegible]**

| | |
|---|---|
| 里百八式　大蛇薙 | ↓↙←↘↓↙→+A or C[illegible] |
| 百八拾贰式 | [illegible]↓↘←+A or C(可[illegible]使用 |

**S**

里百八式・大蛇薙

在画面的边缘使用大蛇薙

和刚开始便可使用的两个“京”不一样，这个是真实的京，而这次穿了[illegible]拥有新技(车乐)钟的他，他的超必杀技百拾贰式是(车[illegible]的[illegible]版[illegible]时再蓄气是无法格挡的



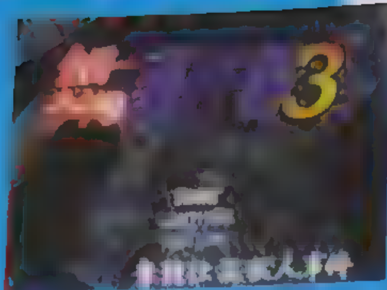
## 投

## 特

## 必

## 超

## S



# 金田一少年之事件簿3

## 青龙传说杀人事件

### 事件叙述篇

游戏类型: AVG　　发售日: 已发售

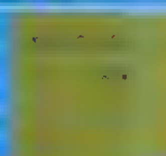








| 按钮 | 用途 |
| --- | --- |
| [illegible] | [illegible] |









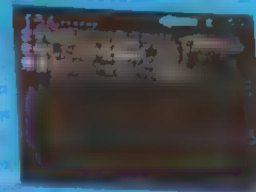





## 侦探 POINT











## 第三章 游览船杀人事件





## 最终章 青龙传说杀人事件














## 登山列车杀人事件

# 圣剑传说



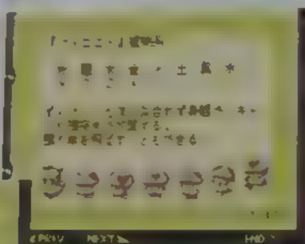

SQUARE

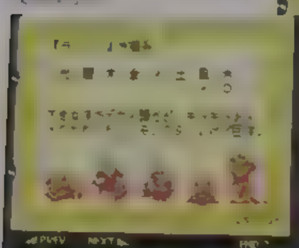
游戏类型：A-RPG　发售日：已发售

## P之物语：

……由于这次最新一集的圣剑传说与以前几代相比有由身……以往那些以情节为导向的日式RPG来说，此次的圣剑传说的游戏系统明显更偏向与那些以任务为导向的美……日式RPG的玩者会产生一种摸不着头绪的感觉……也使得整个游戏的故事性与……SQUARE在如何将日式和美式RPG完美的融合在一起方面还是做出了一个相当成功的尝试……大家可以从本期所附的日本游戏销售榜上看出……希望下一集的圣剑传说能给我们一个更大的惊喜

## 游戏系统

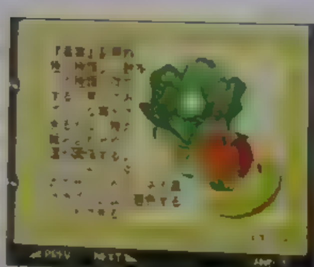




宠物可分为五大类，分别是“兽类”、“鸟类”、“八虫类”、“植物类”及“恶魔类”。只要玩者完成了任务“牧场”之后，在往后的冒险中就有机会遇上捕捉宠物的机会。

### 提升能力的食物

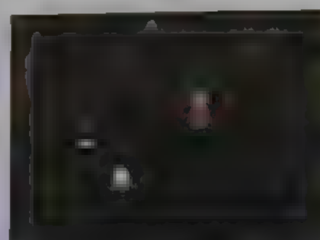
当成功捕捉到宠物后……邮便就会自动替你把宠物……中，在数日之后回到小屋的牧场……



### 食物的效果

| | |
|---|---|
| | 魔法及精神上升，矫密度下降 |
| | 力及技上升，防御力及法下降 |
| | 技及精神上升，力及魅力下降 |
| | ……魅力及精神上升，力及体力下降 |
| | 全部能力下降 |

……玩者只要按……然后将一些食物放在地上……央部分，但记着离开时按键回收。



……宠物吃……

### 重要的放牧

由于玩者在战斗中……宠物，所以捕捉到……物时，玩者可尝试把它们在牧场中进行放牧，因为这样有助宠物提升能力，总比困在小屋的效果为佳，而牧场最多可同时放牧……头宠物



### 出售宠物

由于玩者最多只可同时拥有五头宠物，所以在捉拿了第六头宠物时，游戏就会建议把手上的宠物卖掉，至于宠物的价钱将会按其等级及能力而有所不同

## Ⅱ．友情的力量——ツソクロ技

在战斗中，当玩者与同伴角色距离较近的话，就会产生一种特殊……ツソクロ技，而不同的角色就会有不同的效果，以下是……ツソクロ技效果

| | |
|---|---|
| 琉璃 | 技能点提升 |
| 真珠姬 | 回复所有不良状态 |
| メド | 提升状态的抵抗力及回复速度 |
| コロナ | 提升魔法力量 |
| ペット | 防止异常状态、减低敌方伤害 |

## Ⅲ．指令攻击

除了基本的QUICK ATTACK及POWER ATTACK，还有一些指令攻击，全部都是用方向键配合○键使出，不过有些技会受到武器种类的限制

…时能使用的技能只有很少的几种，每次只可装备两招，不…的组合，可以产生出新的技能

## 武器必杀技修成表

### 短剑

在本游戏中，玩者可通过两种方法取得魔法。

A. 从店铺中购入带有魔法能力的武器

B. 在完成“乐器作成”任务后自己制造。

制造魔法除了需要金属一类的原材料外，还必须取得精灵COIN。在完成“乐器作成”任务后，你在冒险途中可以遇见各种精灵，这时你要吹奏出合乎它胃口的音乐，就能取得精灵COIN，之后就能在作成小屋中制作魔法了。不过在本集的圣剑传说中，魔法的作用不大——发动时间过长，而且没有无敌时间，很容易因遭受攻击而终止，远不如必杀技来的实用。

| 场之种 | 产生的地区 |
| --- | --- |
| ポスト | 自己的家 |
| 积み木の町 | ドミナ之町 |
| 车轮 | リュオソ街道 |
| [illegible] | メキブの山洞 |

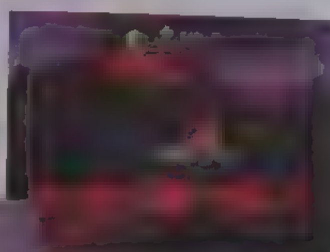


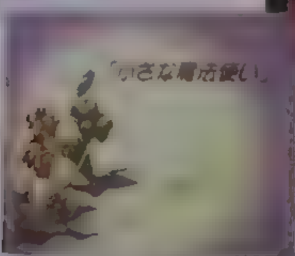




2. 然后去上方的……和レイチェル谈话……ヒスイの卵"。(任务……
……积み木の……
ヒスイの卵"放到地图……形成"メキブの洞窟"
4. 把メキブの洞窟内的BOSS打倒。(任务完结)

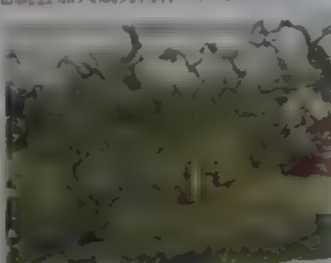
1. 必需先完成"まいごのプリンセス"或"ニキータ商い道中"其中一个任务
2. 先回自己家，然后离开，这时邮差ペリカソ会告诉你……(任务发生)





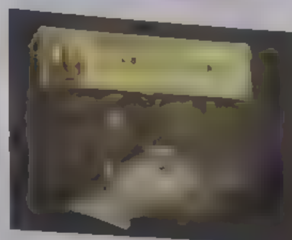

3. 到积木之町后，向左走，到町はずれ。这时就需要与コロ及バド两姐弟进行战斗。
4. 战胜她们后，这两姐弟会成为主角的徒弟并会入……家（谈话时选1）。(任务完结)

……ニキータ……
这时只要先选择"2/1"，他就会加入成为同伴。(任务发生)







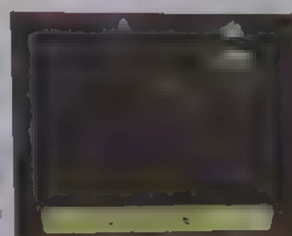


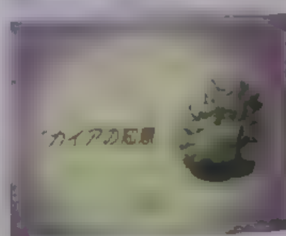



……カイアご……

1. ……ダナエ……
……トミナ……
……ダナエ……1)。(任务发生)
3. 与ダナエ一起前……リュオン街道，并且带她与カイア见面（在第一个分叉路口向下走，然后一直向前行）。(任务完结)

注意
如果有……位同伴或对话时选错指令，均会导致这次任务失败

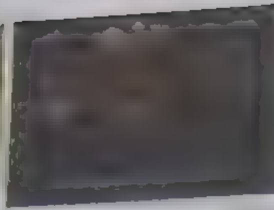




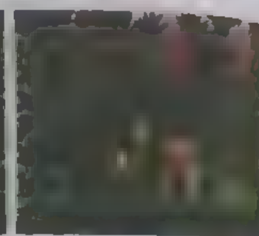



……テイドル……

1. 前往トミナ之町左侧的喷水公园，与デイドル和カペラ谈话后返回商店街
2. 与商店街上的草人谈话后到宿屋里与ユカちゃん谈话
2. 与商店街上的草人谈话后到宿屋里与ユカちゃん谈话
3. 到トミナ之町左侧的いきか道，这时发现邮差ペリカソ尚未到达，
3. 到トミナ之町左侧的喷水公园里再与カペラ谈话，……后他向着商店街方向离开，这时回到商店街与草人谈话，进入宿屋……见到カペラ和邮……







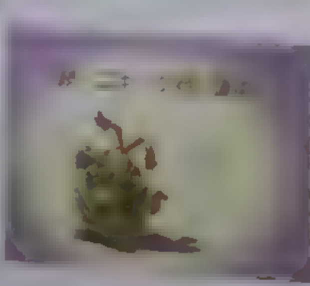
4 去寺院与被打倒的修…然后去テラス，最后再回寺院和警部ボイド交谈（选2）

5 前往断崖の町…方岩…沿着地上的树叶走，经过瀑布前往カソクソ岛之巢（任务完结）

1 往断崖の町的…

2 与…内的ニキ…交谈，并…她加入成为同伴（任务发生）

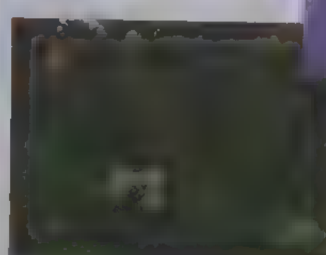
…与她…返回往瀑布，经过了…段时间之后，妖精就会出现



1 玩者完成"兽王"的任务后…

2.到森雨之遗迹与えもにゆ-…森林里失踪，…希望你能帮他找到她的妹妹

3. 在森雨之园见到え…ゆ-的妹妹，与她谈话后返回…之遗迹

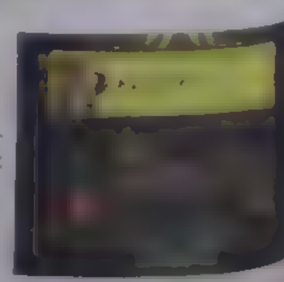



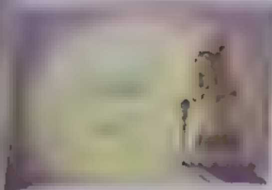
4. 这时看见…る…终于由…了…话，在出现选择时都选…就会替上角解除咒语…以进入妖精之森的内部.(任务发生)

5 在妖精之…内部与エスカデ交谈，然后把BOSS打倒.(任…)

1. 来到断崖之町，进入愈しの寺院后，往右上方走就可进入梦见之间，进入后与エスカデ及マチルダ谈话.（任务发生）

2 离开梦见之间与倒地的女子说话后再次返回梦见之间





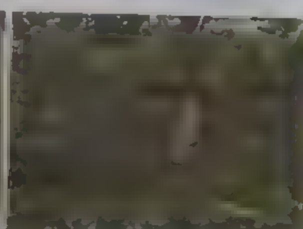



1 玩者首先...

2 这关的BOSS...过，最好有你的ABILITY...

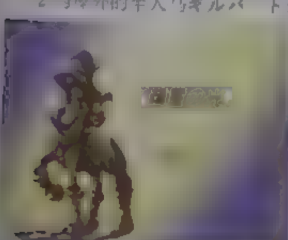






1.首先到月夜之町右上方的リュミヌ一のランプ屋，与里面的女店主谈话。(任务发生)

2 与屋外的半人马ギルバ一ト谈话



3 到西面酒场二楼，与右后方的酒场老板交谈，他会告诉你如何与那些アナグマ交流

4 卖出3盏油灯后回到リュミヌ一のランプ屋前，与ギルバ一ト谈话

5 之后他会进入店内，然后他会与女店主一起离开，然后进店和他们谈话

6 进入店内与女店主说话。(任务完结)



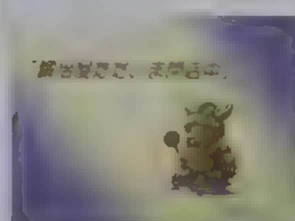
1 如何卖出3盏油灯

A.位于酒场二楼，不断走动中




2 前往矿山地下2层的深处，当看见一名アナグマ人时向左上方走

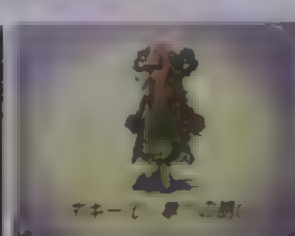
3.这时会发现ワッツ正在采矿，你只要与他连续说话3次，他就会停止采矿工作，这时BOSS就会出现，击倒它即可。(任务完结)



对付这个BOSS的方法与其它BOSS……来消灭它，而是要等它再生那两种花才可以扣它的体力。此BOSS有蓝色及红色两种花，其中红色的花落下……爆炸，因此你应该多对付那朵红花，因为它比较容易消灭

1 在ウルカン矿山的入口……ボキ一ル，与他谈话时，他会说出10年前发生的事。(任务发生)

2 这时会看见年幼的エスカデ的幻影……再次遇上ボキ一ル，与他谈话(谈话时选……)

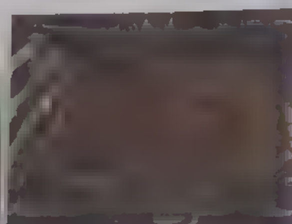








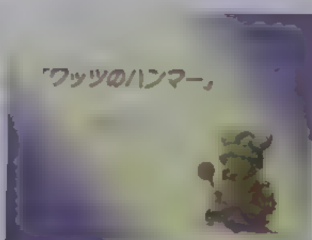






……的学生时，他们……路，这时玩者应……打败……前进

4. 当再次遇上カッツ……会出现选择，此时应选择"OK"，然后跟着カッツヅャ前进……会遇上メフィヤソス……BOSS会出现……BOSS，カッツヅャ会与你会合，然后再次遇到メフィヤス……




1. 返回武器店……ワッツ就可以了。(任务完结)

注意点

玩者首先需完成……"……团店中"的任务……

1. 回到自家作成小屋，这时……到作成小屋……制作乐器

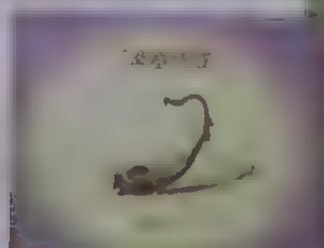


2. 不过玩者在这之前必需先收集精灵(选择"手伝う")。(任务发生)

3. 这时会移动到ドミナ之町。



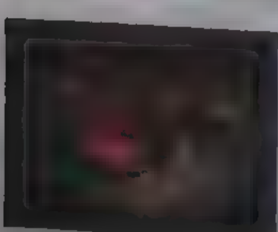




4. 回到乐器作成屋之后，你看完所有选项后就可以……务了。在这个任务之后，玩者……会中遇上精灵，并能以……乐器。(任务完结)

注意点

玩者首先需完成"星に想いを"的任务，并且听过魔法学园教师的授课



"……作成"

1. 首先玩者需完成"ワッツのハ……出(任务发生)

2. 进入……后，ワッツ会要求主角……



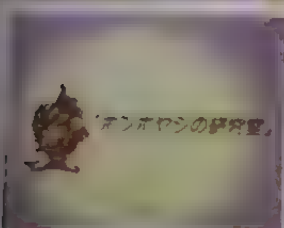
"炎いを呼ぶ人"

1. 进到ゴミ山，进入后听过……




[illegible]




1 [illegible]在ナソナヤノの研究室前与ポソボヤヅ的话 [illegible] 知最近有一头パブロフ逃走了 [illegible] 后选择"をんとかしてやる"。(任务发生)

2 到ドミナ之町占卜 [illegible] 知パブロフ在キルマ湖

3 进入キルマ湖上倒パブロフ [illegible]

[illegible]

1 返回家中，并到作成小屋 [illegible] 发生)



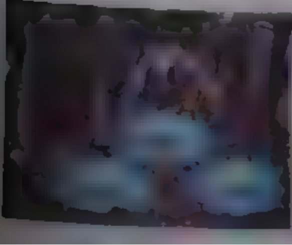

3. 与ボツボヤヅ谈话并进行测 [illegible]

4 合格后他会教你制作ゴーレ [illegible] 方法。(任务完结)

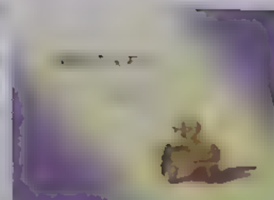
注意点

1. 玩者必须先完成"ボツボヤの研究室"这个任务。

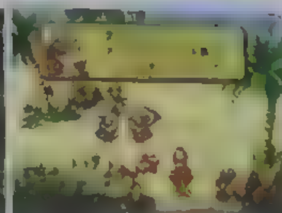
[illegible] ゴーレム [illegible] 答错，因为这里没有补答，而且还是只有答对才能通过。[illegible] 题的正确答案




[illegible]



[illegible] 进入BOSS房间，与BOSS对 [illegible]

4 [illegible] 这时与留在沙滩的人对话。(任务完结)

[illegible]




1 进入港町ホルポタ后，玩者看到 [illegible] ソサイドホテル，并与右方的店员谈话，自此画面上就会 [illegible] 幽灵 (任务发生)



3. 到港町左方的海岸与士兵谈话。

4. 回ツサイドホテル与站在门口的鱼对话



5. 从酒店右下方的通道抵达海港，与那里的警部谈话 (选择"卫 [illegible]")

6 [illegible] 进入 [illegible] 餐厅，这时可看见一群士兵正在调查沉船的原因

7 在酒店门口遇上警部与 [illegible] 士兵在对话

8 进入酒店内右边的房间，可看到一段有关"青蘑"的往事。(任务完结)

[illegible]

1 在コロナ没有在队中的状态下进入世界地图，然后可以在没有任何同伴的情况之下返回主角家中，与バド及コロナ谈话 (任务发生)

2. 与2楼的仙人掌谈话。



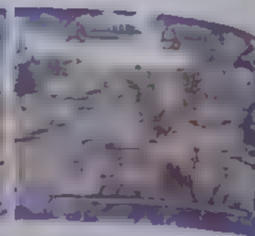












たゆた

2 进人月夜之町出售油灯的店铺，与店内的士兵对话。

在海港的リュミヌ对话

兵对话

ノルソ山脉，然后进入山脉。(任务发生

3.通过原先无法










5 进人マドラ海岸，向左方走到了灯台可看见エレ与リミヌ。

6 待守在门口的人鱼消失后，你可进入灯台内，把当中的首领击倒（任务完结）

1.进到蚪之，前的学生交谈。(任务发生)

2.向右走，会见到许多正在收集材料的人，种材料即可。(任务完成)

你需要找到三种材料:"妖精にリンプン"、"まだら银色キノコ"、"のオクタリ"，它们分别在上方的学，中间的女花人和右下方的男花人。





のメモリー"及"波间に眠る追忆"三个任务

3 要避过人鱼的眼睛需要一定的技巧，在酒场的左边个她看不到的位置等候，那么她就会有一段短暂的时间变为水泡消失，玩者就应趁这段时间快速走入塔内

1 在没有任何同伴的情况下进入条炼，在调查过石碑后，就可进

2 新同伴ラタル加人后，在那里的才

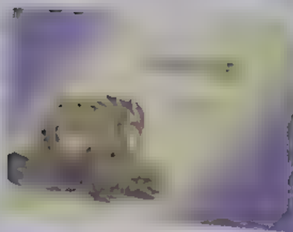








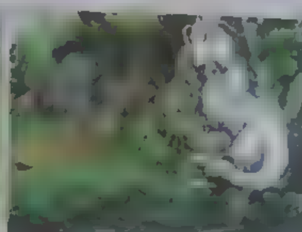














3. 击倒BOSS。(任务完结)

注意

在白の森时，如果路走得对，ラクル就会说"こつちから、アイツの香りがしてるみいだ、这样就能轻





1 回到条落，找到龙痛，然后击败被龙宿变成怪物的ラクル。(任务发生)





2. 进入焰城，击

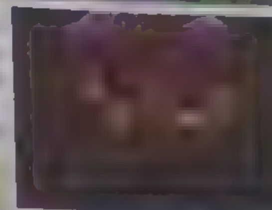
护者，打开封印。

3 到达4楼，击败





エスカ マキシタ





的BOSS(路

着、对话时越

1 船、然后去マトラ海岸的灯台，带上エレ作为同伴

2 ボルホタ、在商店右边的水上餐，遇见ギルバード，结果也 エレ 跑了。

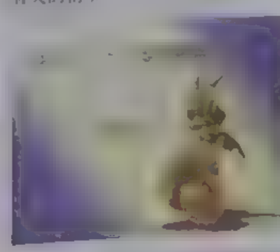
3 マト ，再度带上エレ，结果在灯塔门口ギルバ ド エレ 。

4 的甲板

5. 击败BOSS。(任务完结



光"外不能发生任何与ギルバード有关的情节







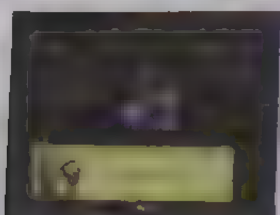
1 进入魔法都市ゾオ后去左上角的广场，这时会看见ギルバード和カッツヅャ正在对话。(任务发生)

3 只要成功使麓下城市的 生在明天1课，那么ギルバード












[illegible]

时会在那里学到解除魔[illegible]

5 回ウルカン矿山的[illegible]





[illegible]发生)

2 进入ミツダス遗迹，寻找念力花人。

3 与见到花人后，返回遗迹出口。(任务完结)

必须先完成"危险なアフタヌーンティー"和"[illegible]ニキータ[illegible]道中"两个任务

## [illegible]ータの商い道中"

[illegible]与ニキータ对话，选择"はい"。[illegible]







4 返回魔法都市ゾオ的宫殿

5.返回断崖之町ガト左上方的カンクン鸟之巢，但ニキータ[illegible]暴行

6 在港町ボルボタ的海岸再次找回ニキータ

[illegible]都市ゾオ的宫殿（任务完结）

## 任务 44 "贤人を探せ"

1 [illegible]

2 在各地找见6位贤者

ガイア：在リュオン街[illegible]中

ボキール，在月夜之[illegible]ロア[illegible]不见了的话，可在奈落找回

ト[illegible]ト：在キルマ湖的[illegible]

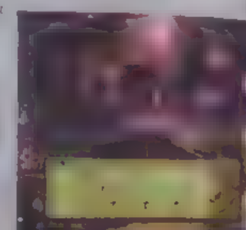
オ[illegible]ルボン 在奈落管理室内

ロツオンティ：在ゾャングル的森[illegible]中

ヤルヴァ：在断崖之町ガト中

注意点

由于有些地方在一开始无法进入，所以这个任务最好到游戏末期再去完成









## 任务 45 "サボテン"

[illegible]楼的仙人掌谈话后回到楼下，发现コロ[illegible]她会要求玩者去ドミナ之町占卜。

2.占卜后返回家中，发现2楼的仙人掌不见了，此时与パド[illegible]

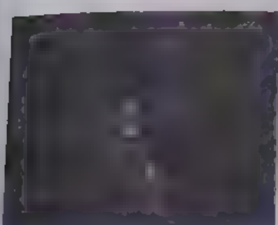






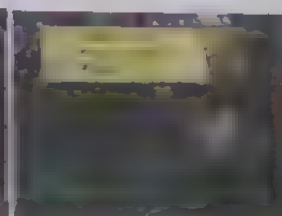




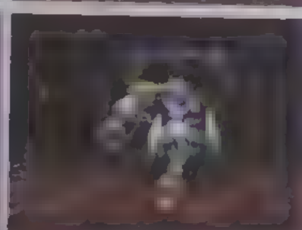




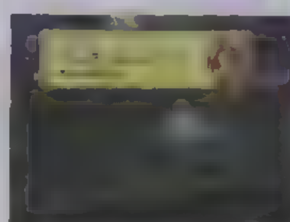












1 琉璃不在队中的情况下，来到レイリスの塔，和门口的珍珠姬交谈后让她加入队伍。（任务发生）

2 来到顶楼，击败BOSS

3 带上珍珠姬，回到 楼，击败另一个BOSS。（任务完结）

……ィキブの洞窟"后门……真珠姬和センドラ

3. 真珠姬在琉璃受伤后变为……ディバル，并加入战……

4. 击败BOSS（任务完结）



1. 到ドミナの町的酒场找琉璃成为同伴

……到达魔法都市ジオ的魔法……，在教室与エメロード交谈

……コスモ"后……对话数次后（……）……去再谈……





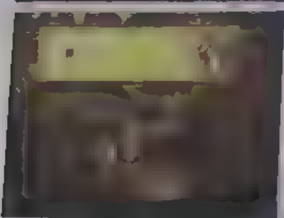
3 在要求的特定之日……













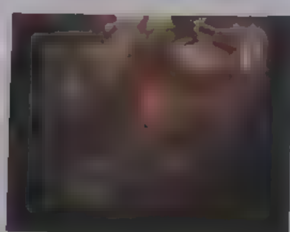










……アレクサンドル"后、到……"才"的宝石店，在那里……地方、遇到"萤姬"。(任……

进入萤姬的梦境(デュマ……

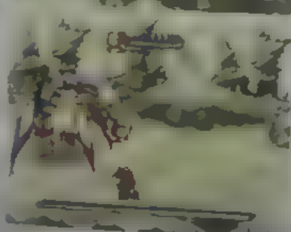
3 遇到ニキ……タ，给他钱后，被传送遇到レディパール和サンドラ……

4 到左上方的砂瀑布小时后向……走，击败BOSS。(任务完结)

……

ニキ……タ的传送是随机的，你如果想省钱的话，也可以自己走。





……后，与学园教师交谈。(任务发……

……学生们的帐篷

……然后会见到教师和冰之魔……

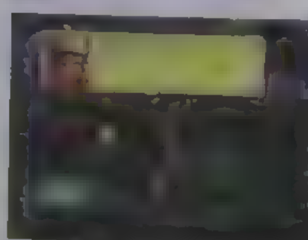
4 和他们交谈后，向右走，击败BOSS。(任务完结)

……敌袭，之后船……(任务发生)

2 ……穴、发现藏宝图被山贼分成……

3. 从8个山贼处取得藏宝图。(任务完结)







注意点

这个任务有时间限制，如果你长时间没有把8张图收全，任务就会……

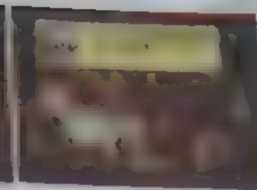
1 先去マドラ海岸，踩死20头以上的螃蟹，然后与一只会说话的螃蟹交谈

……别答"そんなことはない"……

4. 之后来到洞穴，和左下方的山贼……









3 回到存放……名妖精中的……ドラウブ二ル

4 把ドラウブ二ル交给船长。(任务完结)





1 去海贼船，和驾驶室的企鹅交谈，然后选南，东，东，船会停下

2 来到前甲板，会见到一只企鹅正在钓

3 离开甲板再上来，会看见这只企鹅钓上了一只桶，打开后，从里面飘出了一只妖怪。(任务发生)

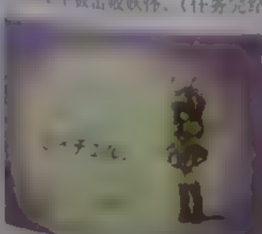
4 来到船长室，和船长交谈后来到下甲板，会发现一个抖动的木桶

5 和桶里的企鹅交谈数次后，选择"美人のおねさんがいるる!"后，他就会离开桶，而你也能取得一个桶

6 上甲板去收妖怪。(任务完结)



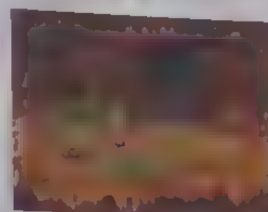


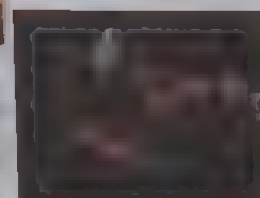


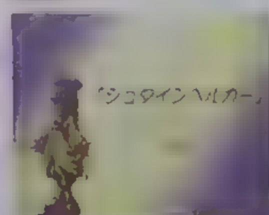
……レイチェル

1 等到某天由女主人看守时，到ドミナの町的武器店2楼和武器店店主和他女儿レイチェル交谈

2 然后再等一天武器店有男主人看守时，去旁边的市场和女主人交谈，然后在和店内的酒馆人交谈。










……デュマ沙漠，找到出口。(任务完结)

1 进入デュマ砂漠后……名 ……让他加入。(任务发生)

……BOSS处，击倒它。(任务……)

……的路线正确，地面……

……デュマ砂漠的木MANA等级达到3此任务才会发生















ドミナの町的光MANA和火MANA等级达到

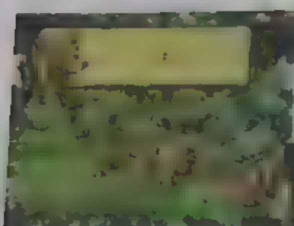
## 任务 65 "もう一人の自分"

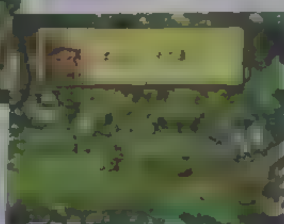
1、ドミナの町后看见另一个自己。(任务发生)

2、西面战胜他即可。(任务完结)

ドミナの 黑暗MANA等级达到3此任务才会发生

## 任务 66 "ブッツイを探せ"





与那些山贼对话后、他们 时间的倒在地 你必须在 醒来之前迅速通过关口，否 带到其它地方





## 任务 63 "テイドルいやになる"

1 到月夜之町，在酒场处见到テイドル独自离开

2 去 一趟奈落，再回家然后离开，会见到一些鬼魂进入月夜之町。(任务发生)

3 进到月夜之町的酒场，见到カペラ也离开，然后在城市地图中见到テイドル被鬼魂带走

4 进入奈落，来到左右的四面







2. 发现他们的公主被海贼捉走，然后去海贼船。(任务发



3. 在甲板的最下一层的木桶里放出アナグマ

4. 在港町ポルポタ左边的海岸找到公主。(任务完结)

## 任务 67 "梦の檻の中へ"

1 前往世界地图后才返回自己家中，这时发现原先在门口活动的草人突然倒在地上，和二楼的仙人掌对话，然后离开大屋。(任务发生)



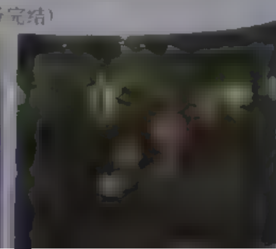
2. 前往作成小屋。

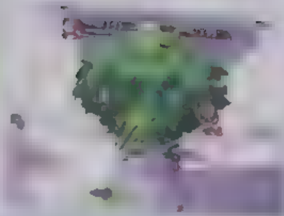
3 离开后在门口遇上ボキール，接着再返回作成小屋。

4. 在ボキール离开小屋后，和左边的盾交谈后玩者会进入另一个世界。

5. 在这个世界的尽头再次遇上草人(任务完结)

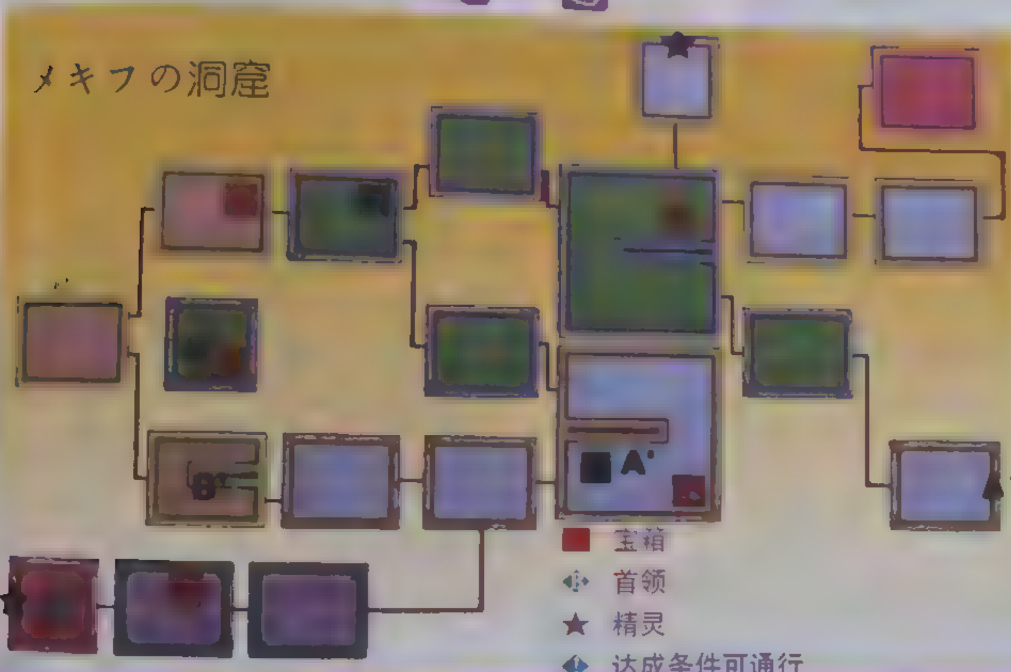




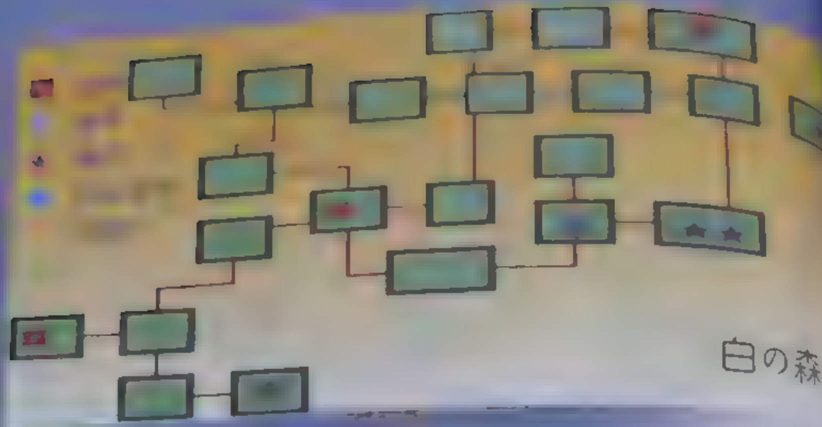



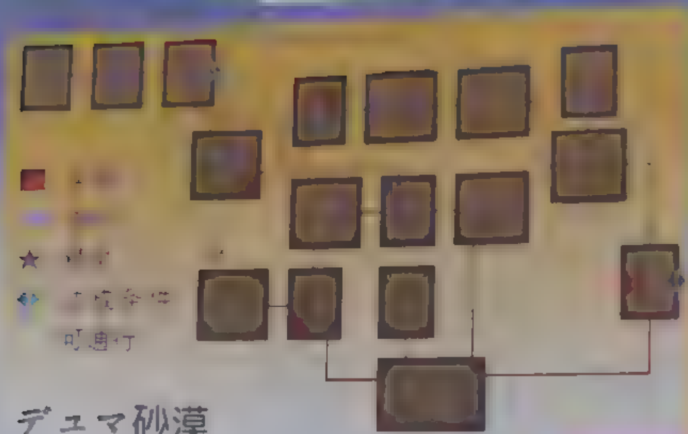


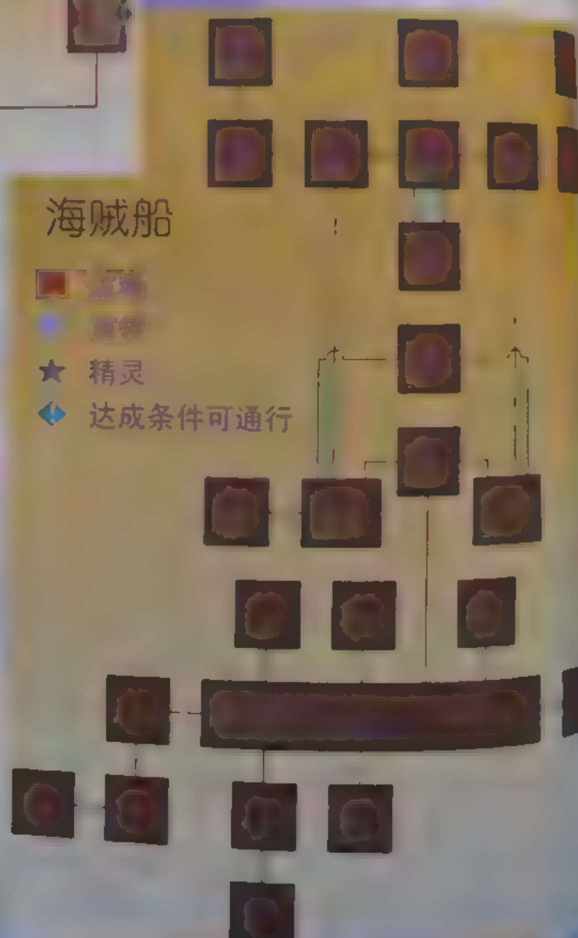
## 地图

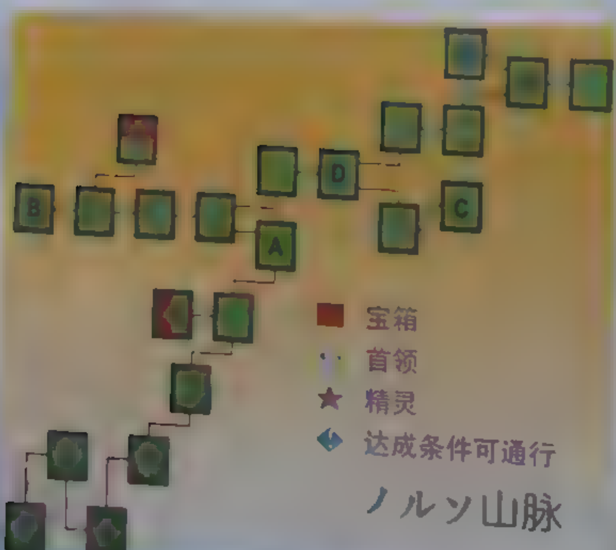






白の森

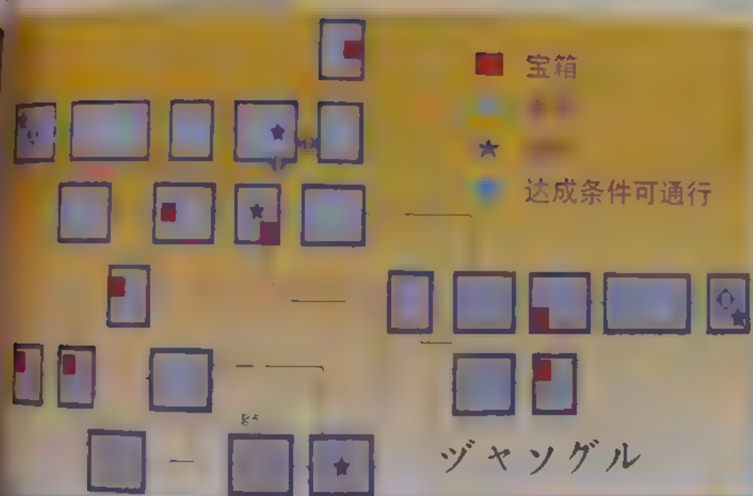

可通行
デュマ砂漠


海贼船
精灵
达成条件可通行

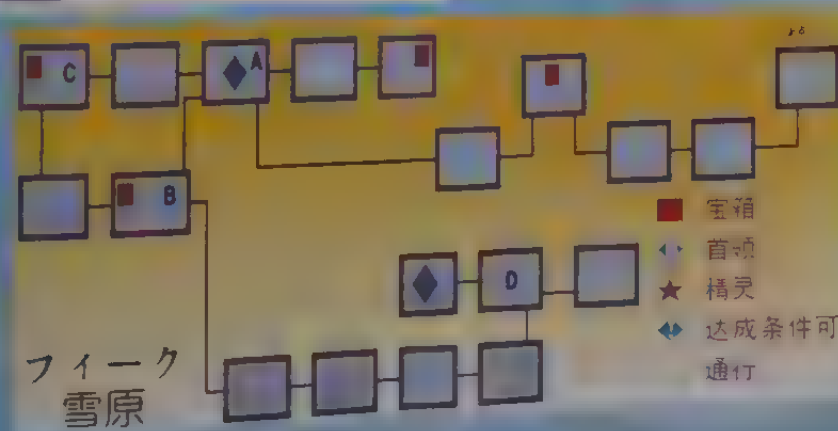

B
D
A
C
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行
ノルン山脉



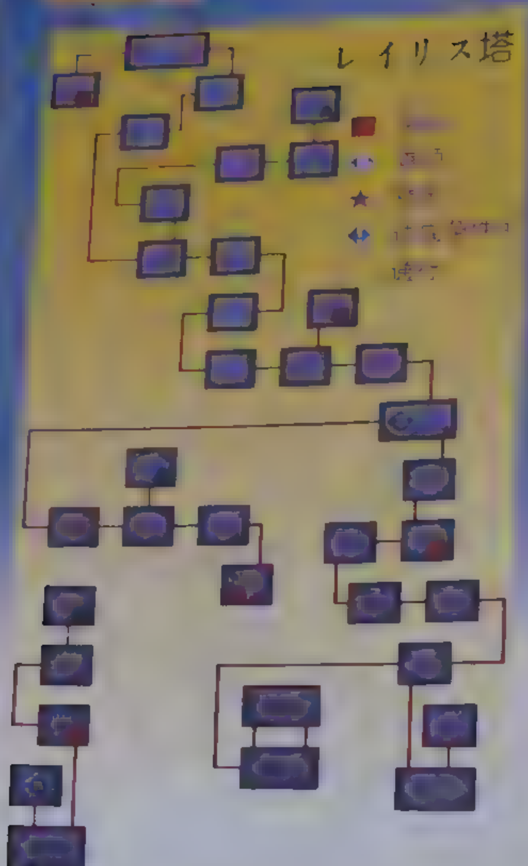
骨の城
A
B
达成条件可通行

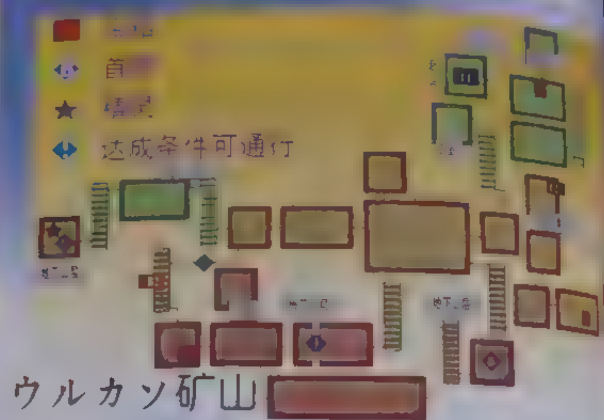
宝箱
达成条件可通行
ヅャングル

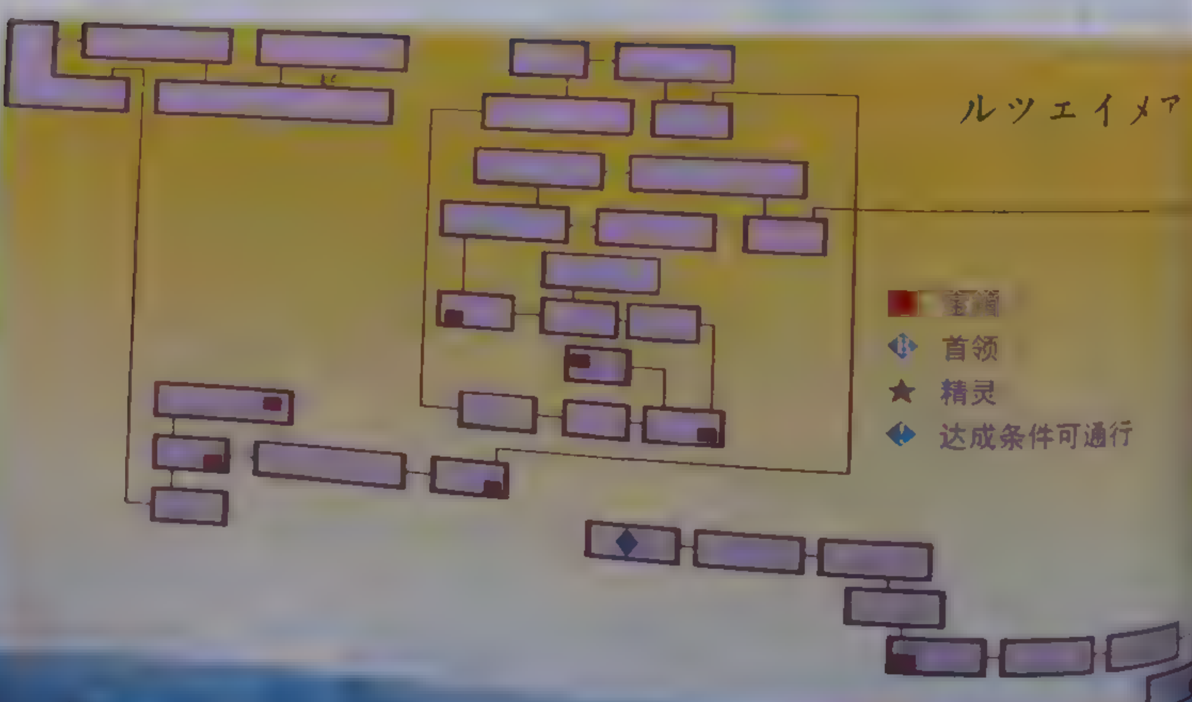



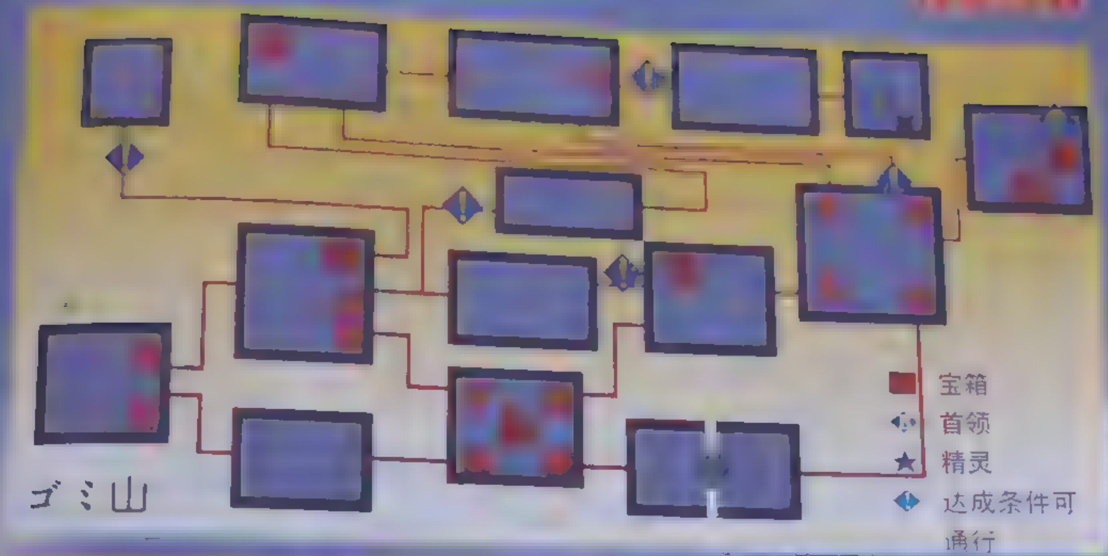
C
A
B
D
宝箱
首领
精灵
达成条件可
通行
フィーク
雪原


レイリス塔


ミソダス遺迹
花人
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行


达成条件可通行
ウルカン矿山


ルツエイメア
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行


ゴミ山
宝箱
首领
精灵
达成条件可通行


奈落
首领
精灵
达成条件可通行
マドラ海岸

游戏类型: FIG 发售日: 已发售

## 剑圣之石窟



修行2

(SOUL CHARGE(X+Y+B)

发动了SOUL CHARGE之后, 将



修行3

过关条件 在4个不同方向投掷对手(X+A或Y+A)

技巧 只要在敌人的前方、后方、左侧及右侧施展投掷技将其摔倒4次即可



修行4





PACT通常分

反弹(→+A

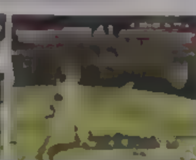
撑好一个投开量

## シルクロードの遗迹

过关条件 打倒所有敌人

技巧 由于身处浮沙, 所以应该速战速决





## イソドの港街

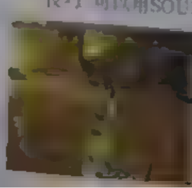
过关条件: 打倒所有敌人



## トルユの地下迷宫

过关条件: 打倒所有敌人

技巧 可以用SOUL CHARGE来提升速度





## 古代斗技场



## エウリュティク

过关条件 击败所有敌人

技巧 由于有风, 所以用击飞技把敌人

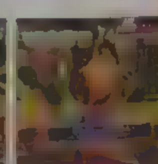


## パルギア大神殿

过关条件: 击败所有敌人

技巧 尽量把敌人打到擂台两端的





## クソベトクー神殿

过关条件: 击败所有敌人

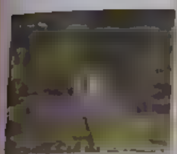


## 神宗帝之庭园　秋



## マネーヒット



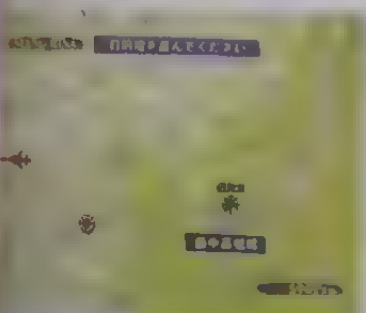




## 备中高松城

过关条件　把敌人击倒在地即可

技巧　多用击飞技



## 方广寺

技巧：多用防御不能技



## エイドリア号と海岸岩



## ヴェネツイア

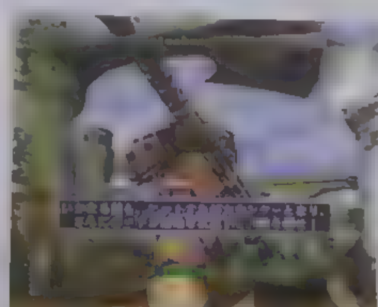




## オストラインスパルク

过关条件：击败所有敌人

技巧：无



## ヴァレンタイン邸

过关条件：击败所……

技巧：小心敌人忽然……





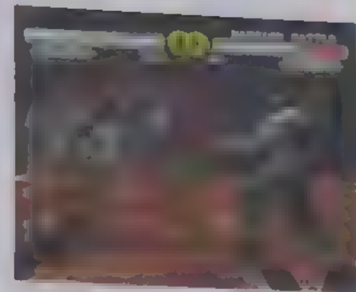
## 灵峰富士

技巧 由于中毒，……

以安迷成迷……



## カオス　心象世界



## イソドの港街 2



## ツルクロードの遗迹 2

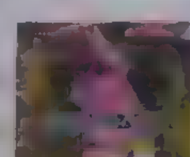
过关条件　击败所有敌人

技巧　有……



## トルコの地下迷宫 2

有敌人



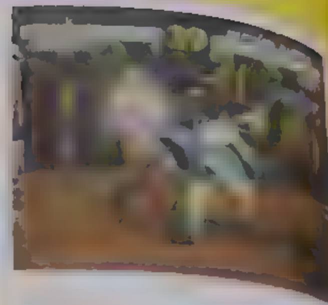


## バルギア大神殿2

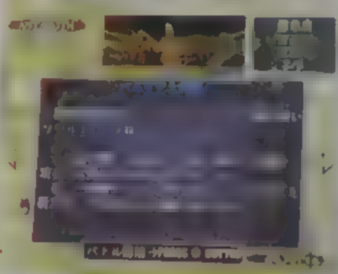


## 神宗帝之庭园2

……所有敌人



## ヴァレンタイン邸2







## クンベトクー神殿2

过关条件：在限制时间内不被敌人打到

## 古代斗技场2

过关条件：要一条体力槽连胜八人，每胜一人所得奖金会加倍，不过只要胜一人就可以完成任务。此……

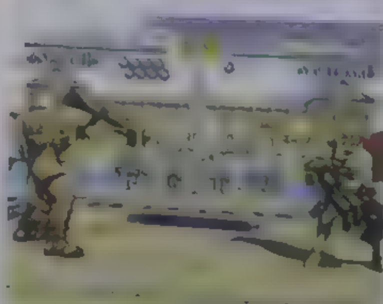
技巧：量力而行

## エイドリア号と海岸岩2

过关条件：击败所有敌人

技巧：由于……







## ヴェネツィア2

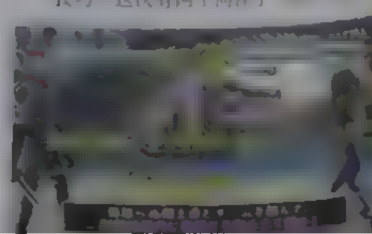
过关条件：击败所有敌人

技巧：这次有两个……

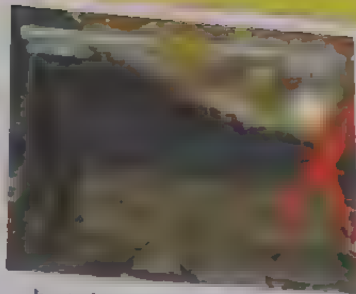
## 备中高松城2

过关条件：击败所有敌人

## 方广寺2

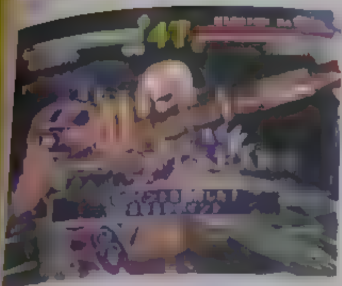


## 灵峰富士 2



## 剑圣の石窟 2

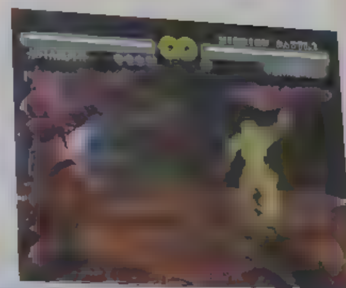
技巧 有时间限制



## オストライソスパルク 2



## カオス～心象世界



## 隐藏要素大公开!

### 物语の始まり・プロローグ(001 - 00[illegible])

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | 30PTS | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]PTS | 取得新地方 [illegible] |
| [illegible] | [illegible]PTS | 取得[illegible] |

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | 40PTS | 取得新地方 古代斗技场 |
| [illegible] | 40PTS | 取得新的对战地方"[illegible]"道具 |
| [illegible] | 40PTS | 取得新地方"[illegible]" |
| [illegible] | 50PTS | 取得新地方"[illegible]" |
| [illegible] | 40PTS | 取得新地方"[illegible]" |
| [illegible] | 40PTS | 取得新的对战地方 [illegible] |

### 斗かし魂・パストア[illegible](033 - 050)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | 40PTS | [illegible] |
| [illegible] | 40PTS | 取得新的战斗地方"[illegible]" |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"[illegible]" |
| [illegible] | [illegible] | 取得XIANGHUA的[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 40PTS | 取得网上PASSWORD:STAGE OF HISTORY |

### [illegible]・ス[illegible]ツヤル(G051 - 068)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | 40PTS | 取得新模式 EXHIBITION THEATER |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"方广寺" |
| [illegible] | 20PTS | 取得XIANGHUA的[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### 忘られし[illegible]・キャラクター(G069 - 090)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得网上PASSWORD:POWER OF DARKNESS |
| [illegible] | [illegible] | 取得新的对战地方"[illegible]" |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"オストライソスパルク" |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得新的对战地方 [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方 [illegible] |

### [illegible]・キャラクター

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### [illegible]モノ[illegible]イラスト(11[illegible])

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 取得[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"カオス～心象世界" |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得网上PASSWORD:EYE OF EVIL |
| [illegible] | 20PTS | 取得[illegible]的服装 |

### 战士の横颜(157 - 185)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"方广寺2" |
| [illegible] | 30PTS | 取得SOPHITIA的[illegible] |
| [illegible] | 120PTS | 取得新地方"[illegible]" |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 120PTS | 取得新地方"海岸岩2" |
| [illegible] | [illegible] | 取得NIGHTMARE的服装 |

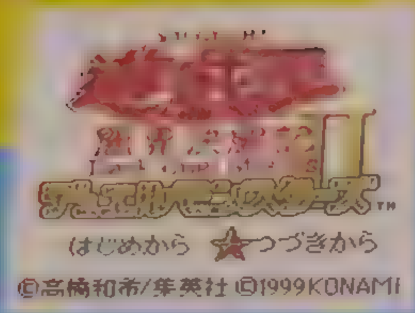
### 战士の横颜2(186 - 215)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | 30PTS | 取得新地方"灵峰富士2" |
| [illegible] | 30PTS | 取得ASTAROTH的服装 |
| [illegible] | [illegible] | 取得HWANG的服装 |
| [illegible] | [illegible] | 取得新地方"剑圣の石窟2" |
| [illegible] | [illegible] | 取得YOSHIMITSU的服装 |
| [illegible] | [illegible] | 取得网上PASSWORD:SOUL OF HERO |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### [illegible]エンディング(216 - 245)

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得LIZARD MAN的服装 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 取得ROCK的服装 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| 隐藏的编号 | 必须的"PTS" | 得到的隐藏要素 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | 取得网上PASSWORD:TERROR OF NIGHTMARE |
| [illegible] | [illegible] | 取得CERVANTES的服装 |
| [illegible] | [illegible] | 取得EDGE MASTER的服装 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |




游戏类型：RPG 发售日：已发售

## 陷阱卡

720张卡中，只有1张陷阱卡，这些新加入《DM2》[illegible]



[illegible]テープの[illegible]
对手500以下攻击力的卡攻击时 消灭
[illegible]
对手1000以下攻击力的卡攻击时 消灭
[illegible]ヘアトラップ
对手[illegible]以下攻击力的卡攻击时 消灭
[illegible]
对手[illegible]以下攻击力的卡攻击时 消灭
[illegible]
对手3000以下攻击力的卡攻击时 消灭
[illegible]万能地雷グレイモヤ
对手攻击时 消灭。
[illegible]天狗のうちわ
对手使用直接攻击的卡时，反而会扣掉对手自身的体值
[illegible]シモッチによる副作用
对手使用[illegible]时，反而会扣掉对手自身的[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

## 仪式卡

[illegible]

## 仪式发动的方法

[illegible]

## 通信融合

[illegible]

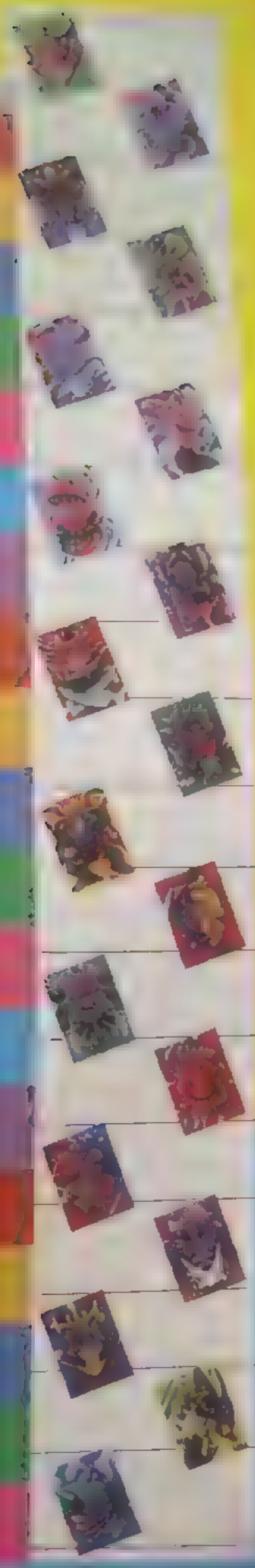
## DM1⇆M2

101 邪炎の翼 + 168 暗黒火炎龙 + 147 モンスターエ[illegible]
274 緑樹の霊王 + 10 暗黒ドラゴン + 147 モンスターエ[illegible]
[illegible]エンジェルまじょ + 147 モンスタ[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] = 603 フェアリ
[illegible]
[illegible]
[illegible]の女神
139 ブルーアイドシルバーゾンビ + 296 ワンアイドシールドドラゴン + 147 モンスターエッグ = 545 スケルゴン
152 とろける赤き影 + 12 バーバリアン 2号 + 147 モンスターエ[illegible]ン 1号
228 森の尸 + 207 スピック + 147 モンスターエッグ = 541 ハネ[illegible]
349 六芒星の呪縛 × 3 = 669 暗の呪縛
350 闇をかき消す光 × 3 = 348 光の护封剑
325 机械改造工场 × 3 = 658 メタル化
[illegible]
羽根ぼうき
[illegible]

## DM2⇆M2

[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible] 暗黑骑士[illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible] 暗黑骑士[illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible] 暗黑骑士[illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] + 103 转职の魔镜 [illegible]
14 牛魔人 + 541 ハネハネ + 103 转职の魔镜 = 26 [illegible]
113 ダークグレイ + 551 バーバリアン 2号 + 1[illegible] 魔镜 [illegible]
240 魂を狩る者 + 551 バーバリアン 2号 + 103 转职の魔镜 [illegible]
10 暗黑[illegible]
[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible] 暗黑[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
ラゴン
571 密林の黒竜王 + 555 レッドド[illegible] 转职の魔镜 [illegible]
[illegible]

各人式叫出的祭品及召唤出来的卡:





## 508 マカザウルス

攻撃力 1800　守備力 400

595 ドトルネメラ? 

147 ミスターボンバー

422 人喰人面樹

380 ワイルドラプター

570 ドラゴトン

406 カメTS－ロボ

418 ウルコイル

147 モンスターエッグ

156 ハードアーマー

160 マクネッツ1号

95 トロー

553 マタンゴ

586 トンブルクンカー

620 スナークバーム

120 ドリームピエロ

151 森き鋼のライムントス

235 闇之住人 ウダン

236 冥界之亡者

256 異次元之戦士

262 ナイルの小人戦士

290 月之使者

293 伝説之剣豪 マサキ

502 ドラゴヒューマン

## ビーン ソルシャ

攻撃力 1400　守備力 1300

573 ターク プラント

581 アニーター

508 ダークタクル プラント

507 シャドウ ファイター

## 518 岩石カメッTS－

攻撃力 1480　守備力 2200

系列 水・岩石

素材A

503 タートル者

257 ストーン アルマンラー

591 メタモルポット

## 529 フレイム ケルベロス

攻撃力 2100　守備力 1800

属性 炎

系列 獣・大型獣

素材A

047 サイカー

061 オオカ

065 シルバーフォング

素材B

540 魔導人

133 炎之騎士 キラー

154 ファイヤーデビル

172 アーメイル

176 ファイヤーアイ

242 運命のろうそく

244 マグマン

417 ミスターボンバー

113 ダーククレイ

133 炎之騎士 キラー

154 ファイヤーデビル

167 火之魂

172 アーメイル

210 スティング

214 業炎之監獄者

215 フレイムコースト

417 ミスターボンバー

188 ファランクス

172 アーメイル

176 ファイヤーアイ

154 ファイヤーデビル

133 炎之騎士 キラー

040 魔導人

214 業炎之監獄者

598 リトルキメラ

642 イリュージョン

147 ミスターフン

242 運命のろうそく

157 火炎の

172 アーメイル

154 ファイヤーデビル

133 炎之騎士 キラー

644 フレイム ヴァイパー

## 531 砂之魔女

守備力 1700

属性 岩石

系列 岩石・魔法使い

026 北極魔人オーカロック

167 魔さこは

257 ストーン アルマンラー

180 アルラウネ

192 キーメイス

239 ウィッシュウ ランティー

252 キャノン ファリー

260 月之女神 エルザム

265 剣之女王

426 聖なく聖い神

429 きまく眠の女神

635 女王之影武者

244 マカマン

180 アルラウネ

260 月之女神 エルザム

505 ブッチャー

591 メタモルポット

素材B

180 アルラウネ

192 キーメイス

243 ウォーター エレメント

253 エンジェル魔女

260 月之女神 エルザム

265 剣之女王

395 デンシング エルフ

428 聖なる魔法師

431 魔術

597 ミューズの手

635 女王之影武者

## 533 クワガー ヘラクレス

攻撃力 1900

系列 昆虫・昆虫

480 クワガタ アルファ

素材B

053 キラービー

535 カマキ

## 539 デッド.シャーク

攻撃力 1100

属性 アンデット

系列 水・アンデット

108 予想きする思惑

154 ファイヤーデビル

260 月之女神 エルザム

073 ホーリーナイト(?)
133 ターク プラント
157 大食獣
158 アニーター
180 アルラウネ

488 マテナムシリ
510 芽うず

548 命ある石像

素材A

561 シャドウ ドラゴン

素材B
273 怒りの老神
567 魔界のイバラ
620 スネークハーム

223 トラップマスター
231 ウッドジョーカー

268 こしだ…
306 相撲の ウッサーコ

279 キノクスモーク
387 魔法のランプ
530 エンデイーン

## 564 金色之魔像

攻撃力 2200　守備力 1800
種族 アンデット　召喚 (?)
系列 アンデット－アンデット

素材A
039 マンモスの墓場

素材B
009 ハルハウンド
034 ワイト
096 錯覚者ゾンビ
097 ドラゴンゾンビ
098 マーダーサーカスゾンビ
108 手招きする墓場
135 死者之腕
154 ファイヤーテリル
197 ゾンビランプ
203 コースト
215 フレイムゴースト
228 骨之鎖
359 2人3脚ゾンビ
556 さまよえる亡者

## 567 魔界のイバラ

攻撃力 1200　守備力 900

## 582 ヴァルキリー

攻撃力 1800　守備力 1700
種族 天使　召喚 白竜星

素材A
109 心眼之女神

素材B
109 心眼之女神
234 祈祷之魔女
251 慈愛之人魚
280 王座之守護者
363 妖精の贈りもの
430 水之魔導士
435 ウォーター カール
574 見習いのウィッチ
584 封印之剣
600 ロンメイス
601 テンタネス
608 フレンドシップ

素材A
192 キーメイス

素材B
129 眠り子
192 キーメイス
198 ハッピー ラヴァー
208 プチテンシ
229 黄之砂時計
239 ウィングクランティ
243 ウォーター エレアリー
252 キャノンファリ
253 エンジェル魔女
260 月之女神 エルザェム

540 スケルエンジェル

635 女王之影…
264 ウイングエッグエルフ
素材B
180 アルラウネ

431 氷水
432 ウンディーネ
592 ミューズの天使

素材A
395 ダンシング エルフ

252 キャノンファリー
395 ダンシング エルフ
429 色まく…女神
431 氷水
540 スケルエンジェル
592 ミューズの天使
612 ハイプリーステス

素材A
492 スーパースター

素材B
129 眠り子
239 ウィングクランティー
252 キャッツファリー
253 エンジェル魔女

159 …ケヒータ
187 ヘルクードティーウ
188 ファランクス
202 デーモンヒーバー

## 593 火を食らう大…

素材A
177 モンスタートル
403 タートル…

素材B
104 …之翼
133 火之騎士 キラー
154 ファイヤーテビル

素材A
193 タートル タガー

素材B

## 594 バラに棲む悪霊

攻撃力 2000　守備力 1800

素材A

素材B

MOBILE SUIT GUNDAM The 08th MS Team

# MS-07B3 GOUF CUSTOM

SPECIFICATION
[illegible]
[illegible]
GENERATOR OUTPUT 1034kw
THRUSTER GENERAL OUTPUT 48700kg
MATERIAL RUNA TITANIUM ALLOY
ARMAMENTION HEAT ROD
SPIKE ARMOR,
GATLING SHIELD,
HEAT SABER,
[illegible] GATLING [illegible]



# 玩家之窗


读编往来 7[illegible]
游戏昔金眼 81
玩具精品 逛街纸上[illegible]
秘技门
金手指尖
星之心画廊 [illegible]
[illegible]精品 92
女生常谈 93
玩友沙龙 94
游戏宣售大观园 95
游戏排行榜 96

# 读编往来



当读者们拿到本期杂志时，心里面的第一个反应肯定是"厚了！"对吧？当然了，杂志由80页改到96页当然是厚了不少啦！[illegible]的[illegible]只可惜小编们的工作量[illegible]——但为了读者，我们所做的一切[illegible]都是值得的。[illegible]可是我们杂志的成本原本便很高，这次应广大读者的要求加页面，也只好将部分页面修改，否则小编们只好去喝西北风了。[illegible]于提高之后成本再也不得不提高定价至12元钱，大家拿其它同类杂志一比便知，小生不便多说。

最后请各位读者尽量寄回评刊表以便小编们改进工作

## 无题之[illegible]

[illegible]人人都是处于一种[illegible]的[illegible]中！读书成为我的唯一精神支[illegible]。[illegible]为我最爱的精神中唯一的本[illegible]。[illegible]现实与理想是永远存在距离的，[illegible]这距离太[illegible]，[illegible]使人心惊！为了人生的[illegible]，付出这样的辛劳值得吗？我很[illegible]怕这个距离终有一天会使我倒下，永远爬不起来！预感有时是会实现的，尤其是[illegible]坏的预感。

[illegible]距离正在离我越来越近，我知道我的生命正随着这个距离的靠近而飞速流逝。我知道，可是最令人恐惧的并不是这[illegible]，而是我不知道哪里是个尽头！！！

[illegible]，当我知道这尽头即将到来时我会更加好受吧，谁知道呢？

"人生不如意事十之八九"这句话是真[illegible]的，我曾经失去，曾经很幼稚地认[illegible]定胜天。可是，我却从来没想到，人与人之间的距离却比天都难战胜！有时，连兄弟和父子之间都不能互相信任，何况是那些你根本不熟悉的人呢？人生只有一次，错了就很难回头了。可是，我却发现有时你明明行是对的，可是命运却偏偏跟[illegible]开了个大玩笑。在很多时候，对的人会付出比错的人更大的代价。

我已经不知道自己还能支持多久了。[illegible]

[illegible]经很梦想实现的理想，那个我曾经是为之魂牵梦萦的理想，但愿终有一天我变得白发苍苍，看回早已发黄的今天的照片时，我不会因为我今天的决定而后悔。可是，[illegible]

## 无题之三

呼！可恶的八月终于过去了，老诺的预言并没有实现，地球末日说也变了个笑柄。不过这个八月也真过得让人提心吊胆的，土尔其大地震、哥斯达黎加大地震、美国多个州并发大山火，南亚局势紧张…[illegible]有一种世界末日将临的末世感。这不，南非又被大台风侵袭了。看来这个99年是注定不安宁的了。

游戏业界里，各种各样的事也一波未平，一波又起：KONAMI状告几大厂商，SEGA尽全力一拼，SONY及任天堂在美国齐齐降价夹击9月9日推出的DC……哪个厂商不想在新的千年世纪里大展拳脚？看来来年必有一番好戏可看。

其实不论未来是PS2再接再励，或是任天堂发出老树新枝，再或DC终于力挫群雄，这对于我们大多数的玩友都是有利的。毕竟有竞争才有进步，一枝独秀的局面并不一定是什么爆出惊天动地的大新闻呢。

说回我们的杂志，一直有支持我们的读者应该也知道，本刊近来的四期杂志——7月号至如今的10月号，每期都在求新求变，力求尽量满足读者的要求。一直以来，很多读者都要求我们杂志加页，可是由于全彩印杂志成本太高，我们一直未能满足读者的要求。终于，因为这两期杂志读者们的大力支持，我们在这期终于可以满足读者们的要求——加页！而且还一下子从80页增加到96页，使购买我们杂志的读者更加觉得物有所值。

不过，LEO在此希望各位支持我们杂志的读者在有能力的情况下尽量从杂志直接订阅杂志，因为直接订阅对我们来说是有利于工作，而对于读者来说，第一无多花一分钱，第二可以参加抽奖，第三还可以避免买不到某期刊物或买[illegible]发生没有海报的事件，可谓一举多得。LEO的话是否有理，各位一想便知。

最后LEO代表编辑部所有人员对我杂志的所有读者表示深深的谢意。

## [illegible]

ONE：P君，昵称"PP"，沉默少言，虽为一格斗菜鸟，却常可以手打《铁拳3》时将一众人等打个七零八落，黑皮经常不服气，每当此时必劝P君打其它格斗GAMES，P君也必不答应。LEO君奇之，问："何以如此小气？""NO，非也，实是黑皮比我更菜，故免更打击他也。"LEO君恍然，后爆笑之。

TWO：小P，也即良牙也。非色盲、文盲、法盲等等各种盲，却一超级路盲也。某日独自出街购物，众编纷纷告之："P君，余回来之时可乘103路到终点再乘312路回来，谨记。"然P君去之良久不回，后电话铃响，接……最后LEO君从数公里外把小P寻回。各位看官道如何？原来小P乘301路至终点再乘213路，去到[illegible]郊区了。自此以后，每逢P君外出，LEO必唱："风萧萧兮易水寒，小P一去兮不复还……"这不，P君又准备外出了。P君，你安心地去吧……（作X体告别状）哈哈！

## 众编小语

很想自己能是一场应时的雨，下得正是时候，下得淋漓尽致，下得没有羁绊，下[illegible]

[illegible]，拥有[illegible]映着渐渐布满天际的火烧云燃烧自己……很想自己能是春日暖暖阳光下的轻风，不急不徐，轻轻闲闲地在自由的[illegible]讯息给那株我很挂念的、在广广的大地中自得其乐的无忧草

[illegible]

[illegible]？乐趣，这世界游戏无处不在，何[illegible]

而午夜梦回，还是常常被过去的面容和事[illegible]象支离破碎的岛屿缓缓从黝暗的记忆[illegible]，唯一致最为璀灿的绚丽便是当初的[illegible]

[illegible]

## 游戏迷建议之事件簿

### 希望能加强和机迷的联系

希望杂志能设立一个读者联谊[illegible]的信息，两者杂志也可以定期举办[illegible]网络游戏，这可能吸引更多的读者

广州省新会市 林寿德

[illegible]

### 希望增加各类实用知识

增加主机和周边设备的国内市场价，推荐符合国情的游戏机种，游戏机种的各种型号有什么含义、组装、原装机的各种差别等。

郭钢　武汉市凌云水泥有限公司　430213

[illegible]

不过我们下期会放上的，谢谢若[illegible]

### 希望增加动漫内容

增加一些与动、漫相关的内容，"电玩迷一定是漫画迷"嘛，上期有个"剑心"的广告就不错。增加分析游戏内涵的文章，比如人物评论、经典对白赏析，因为日文实在是难以看懂

徐欣　江苏省宜兴市朝阳新村43号304室　214200

[illegible]：此要求已有太多读者提过了，小编在此再次对读者们说明，此类动漫方面栏目我们以后一定会有，不过现在仍在策划中，望等待

### 希望增加新作介绍

贵刊应多加新作介绍，因为游戏迷们要以[illegible]软件的风向标，另外攻略不必太多，[illegible]三个精品足矣。

兰州　DHL

[illegible]：这期加亦后新作部分已适当增多，不[illegible]者们需要否，另外何为精品？GB、PS等每月都有数个精品，也都有各自爱好者，我们只能[illegible]满足读者，以有限篇幅多登几个精品[illegible]读者们能够各取所需

## 玩友杂谈：

戚红会　浙江省慈溪市工人路　315300

[illegible]出了购买的人越多越好，为了"越多"[illegible]自己的风格，不要给人感觉"只是彩[illegible]

[illegible]

陈兆麦　广东省广州市惠宁路　510140

看到本期杂志，已感觉贵刊的彩印水平已较高于同类杂志，希望贵刊能再接再励！我个人认为，作为已快速发展的中国游戏事业，相关的传媒应加大宣传，使之更好的发展，但传媒应采取客观、公正的态度，去评价每一个新推出的游戏，过分的炒作只会害了游戏本身和广大玩家。

此外，各位编辑应把好关，应对登载出来的作品负责，我曾在某游戏杂志中抄下4个游戏的金手指密码，但一玩，却只有一个游戏的密码用得上，简直令人愤怒无比，试想一下，这些不负责任的刊物又如何能赢得玩家读者们的心？！！

祝《游戏机实用技术》月刊越办越红火！

卢清泉　重庆市　400700

十分好，纯属于电视游戏，并不刊登电脑游戏，很有特点，比较能把握游戏者的心态，针对性的报导和刊登业界的消息和游戏攻略。杂志内容比较丰富，插画十分精彩，但其中有的游戏介绍和与其呼应的插画竟然属于完全不同的两个游戏，且错别字实在太多（包括一些英语单词和特殊术语的拼写），让人觉得有点儿……有点儿……有点儿物有所不值，毕竟[illegible]了生活拮据的我12元钱呐！如果本杂[illegible]为经典游戏杂志，就必须向经典的游戏杂志学习，比如中国最大的《电子XXXX》（虽然对此杂志一些编辑人并不喜欢）

魏华　云南省昆明市金碧路　650032

1 首先你们杂志是在国内发售，请尽量把游戏的名称、攻略等各方面的外语翻译成中文。

2 在前线狙击中介绍的游戏方式能否采用象本期"恐龙危机"这样，把介绍的重[illegible]游戏的特点，系统这方面

3 攻略方面你们应加入一些[illegible]面的内容，因掌机在我国也很畅销。

4. "游戏排行榜"应加[illegible]一个"墓碑"一样，各种游戏[illegible]什么也不管了。

5 [illegible]

徐云　上海市虹口区　200081

[illegible]

[illegible]期过重，因为杂志是全彩的，而定价又很低。谈到定价，我要说开一下，这期发现很多读者对杂志定价产生异议，特别多的提到杂志定价太高，我想这太太冤枉杂志社了，12元的定价甚至可以算是低价了，我想只要比较一下其他同类杂志，就可以轻易的得出这个结论，看看老牌的《电子XXXX》，彩页36页（杂志自称），事实上除头去尾，只有32页属于内文范畴的，在这32页中还有广告，真正介绍游戏、画廊的加起来不足30页，《电子XXXX》另有80页黑白，其中包括这每期15页左右的广告，实际内容即65页左右，综上所述，一本30页彩页、65页黑白的杂志定价8.4元人民币，与《游戏机实用技术》的[illegible]价是3.6元，而彩页有80页（不含封面、封底），而且还有大幅海报，差不多是将[illegible]65页黑白全部换成彩页，而且杂志本身[illegible]告（两方都没有计算杂志自身广告），一本[illegible]依靠杂志自身赚钱而立足的，能将[illegible]元这已经是十分不容易了，可以想象杂志社现[illegible]（或有靠山？）而还有读者表示定价过高，这实在是有些不理解杂志社的苦处了。

[illegible]一点可喜的改变，字号变大了[illegible]，可以说这是杂志步上正轨[illegible]

[illegible]技术》，后来经过[illegible]时而搞得太过复杂了，其[illegible]这是用于吸引读者[illegible]太大、太散，如果字再[illegible]

[illegible]

经过多番准备后，小L物语终于和大家见面啦！如果各位玩友们有什么难题或想知道游戏方面的任何事，尽管写信来，小L将会竭尽所能替大家回答，但若有何LEO力所不能及的问题，LEO也只好不答了(一废话)。

好了，在这里便首先回答许多玩友来信问到的如何购买《游戏机实用技术》前几期的问题：本刊总第一期已全面无货，第二期也所余无几，故只能对想收集本刊创刊号的玩友说声抱歉。杂志总第3、4、5、6、7、8、9、10期尚余少量，想邮购的玩友可汇款至编辑部。每本12元，邮费免收，编辑部会挂号把杂志寄出，保证玩友们收到杂志。不过办刊之初杂志是很不成熟的，希望玩友们收到我们以前的杂志之时要以宽容之心待之。(总编语：小L你竟敢自拆编辑部招牌？罚你看过期杂志100次！！！)噢不！我们以前的杂志其实也是浸透了众编心血的(一这倒是真心话)。希望玩友们不要嫌弃。好了，下面便开始回答玩友们的问题吧！^-^

[illegible]

A：想不到这"天字第一问"是这个问题……呼，好吧，该者是上帝，答之！本人的英文名就是LEO，所以才叫LEO，读者可以"类小P"的叫法"小L"称之，也可以叫回LEO，好吧？^-^

[illegible]

A：现在土星的价格已跌至六百多元，若土星上有很多想玩的旧游戏，买一台也无妨。毕竟只要喜欢，买3DO也无所谓嘛！(情人眼里出僵尸？)()()

[illegible]

A：此游戏是在NG64基板上的，售价较高，且它的评价也不是太高，故国内比较少见。不过在一些人的游戏室有时可看到。

[illegible]

A：此消息是小道消息，可信度20%，读者们大可一笑置之。

[illegible]

A：NGPC上只有《侍魂2》，并无《侍魂64》。另外，NGPC的机能并不足以作3D游戏，此游戏是2DQ版的。

[illegible]

A：暂时还不知道PC版《FF8》会有什么比PS更新的要素，但少了PTS玩迷你游戏的要素却几乎是肯定了的。

[illegible]

A：本人对恐怖游戏兴趣并不太高，可好的GAMES我还是会玩的，尤其是在工作需要时。

[illegible]

A：要求不多，只需近期的GB或PS游戏攻略(或心得)即可，或者来稿谈一下对游戏业界中某些事的个人看法(如新次世代大战的胜负预测，等等，反正题材不限)。

以上攻略或看法以1500～2000字为宜，稿酬从优。

[illegible]

A：这个问题我们只能说一句，并不是我们杂志社中的任何人造成的，问题出在印刷工序上。这就并不是我们力所能及的了。

[illegible]

A：现在DC＋手柄＋变压器＋VF3(或SONIC)＋VMS大概2050～2100左右，已是很合算了。

[illegible]

A：到目前为止，还没有PS2推出的确切日期。据估计，PS2的发售将不会与123有关系，即不会于12月3日或1月23日发售。此是SCEI社长久多良木健在一次接受日本《每日新闻》的访问时说的，应该不会有错。

[illegible]

A：首先，LEO必须说明一点，PS2绝对比DC强，可绝对不到三十倍。因为SONY在宣传PS2时也误导了广大玩家，其实PS2的实力顶多是DC两三倍。不用说别的，NAMCO是个大厂了吧，它做的火焰雨子那段画面是漂亮，可和莎木中玲莎花那段画面比起来也不过略为超出罢了。而且PS2的售价也是个大问题，所以PS2出后DC不会是"死定了"。

[illegible]

A：8月有《灵魂能力》，9月有《創造球会3》，10月是《莎木》。年内还有《D2》《死或生2》、《生化DC》、《梦幻模拟战》等等……

[illegible]

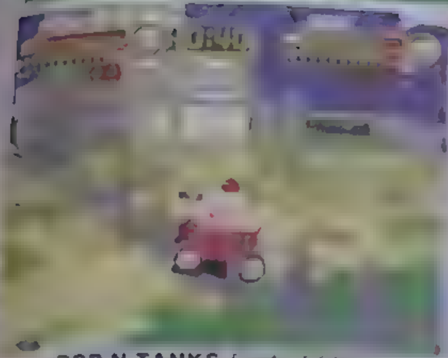
A：那是《死或生2》新女角——海伦娜，看不出是个多边形的吧？本刊是绝对得到了SNK的授权的，至于此刊物为何这样说，小生便不得而知了。

## 小L编后语：

这期为了一个灵魂能力的攻略，LEO有够累的，不过《灵魂能力》也真是做得够好，连画都有338幅之多，真是看得目不暇接^-^。不过相比之下小P更惨，一个《圣剑传说》就把他搞个头昏眼花，七十个任务啊！所以我希望各位在看到圣剑的全攻略时能想到小P君的辛苦努力。好了，这期就到此为止吧！下期再见！

**《游戏机实用技术》总第11期抽奖名单：(共计30名)**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 张雷 | 云南省个旧市 | 郭刚 | 湖北省武汉市 | 戴少雷 | 浙江省[illegible]市 |
| [illegible] | 北京市[illegible] | [illegible]晓蕾 | 山东省淄博市 | 陈[illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]省大连市 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 内[illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 福建省[illegible]市 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 安徽省[illegible]市 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

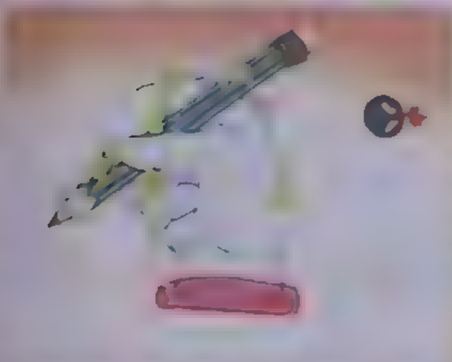


POP N TANKS / ... ENIX

评分 7分

评分 6.5分

评分 5分



……KID SHOW TIME, PS/ACT/ENIX

评分 6.5分

评分 7.5分

评分 7分



灵魂能力(SOUL CALIBUR) DC/FIG/NAMCO

加人，这就是NAMCO在SEGA主机上开发游戏的号略，这个游戏是继《察尔达64》之后又一完美之作。……期可行，难怪DC销量有此……个认为单纯为此游戏购买……

……证明了自身的实力，虽然是移植自街机的作品，不过游戏的各个方面都比原版出……家用机顶尖之作，画面极出色，而且加入了新人物和有多重故事等的特殊战斗形式，真是让人兴奋。

……家用机基本上已经达到了现今的CG水准，而且几个新模式也相当有趣，比起……1.3》，简直就象是两种不同时代主机上的游戏，唉……少……(故意找碴？！)。

评分 10分

评分 10分

评分 9.5分



……大增！放系暗，画……这个大富翁游戏除了片头动画还好一点外，便……点，且没有太多资料……还有语言障碍，这游戏还是……不买为妙。

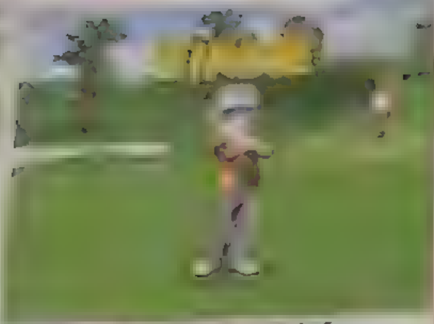
……的游戏模式，而且因为是日版，无形中给游戏了添了几许难度，不过作为平常的消遣还是值得一玩的，游戏的画面质素尚可，人……

……的大富翁游戏，除了外表尚可（画面的动画）外，我就找不出什么特别之处了，而且满屏的日文……还是不买为妙

评分 5.5分

评分 5分

评分 5分



评分 8分

评分 7分

评分 8.5分



KOF 99 ARC F G SNK

评分 7.5分

评分 8分

评分 7分





2 PS/SLG/NCS

LEO：本以为NCS……SLG……式存的。这个游戏是我所见的NCS的游戏中最……了。无论进行速度都慢有存的。整个游戏……音效也弄得有点过分。幸好……者老早便不玩它了。

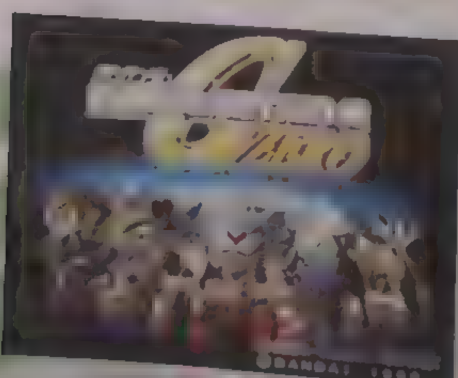
评分 6分

靖亭：游戏由……射击形式转为……的战略形式。虽然游戏……的故事情节设计得不错，但机械人的动作太过緩慢，使得游戏的整体感觉很沉闷。再加上LOADING时间太长，缺乏吸引力。不过游戏进行得慢的唯一好处就是……可……心可以……

评分 7.5分

……长，除……奏，除……则还是不碰为妙

评分 5.5分



……好了也……"扬州炒饭"来……这个SD高达是……

……者是否看……

……DC……吧！

评分 8分

靖亭：这款经过改良后的机战游戏相当不错，不再只是单纯的打打杀杀，加强了战略性，新加……TURN……A高达……的……机体，……人以……然而之，……

评分 8.5分

小P：又是机器人……我真怀疑那些日本人到底还有没有想象力，更奇怪的是这种……者来说，这种游戏……不会……

评分 6分




GUITAR FREAKS PS SLG KONAMI

[illegible]

评分 7分

[illegible]

评分 7分

[illegible]

评分 8分



ance Dance Revolution 2ND MIX PS SLG KONAMI

LEO：期待已久的DDR 2ND MIX终于 [illegible] 这个2ND MIX缺少象一代中的《MADE A JAM》之类的亮点，这是比较令人失望的。

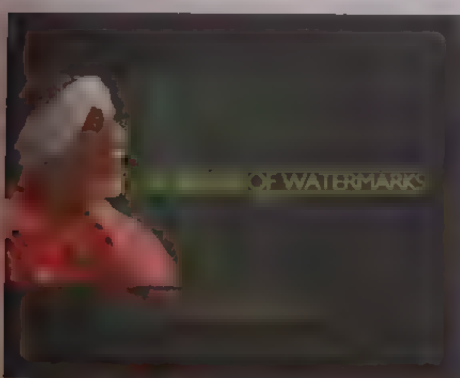
评分 7分

[illegible] 不过就游戏本身而 [illegible] 是保持了KONAMI的一贯水准，值得一玩。

评分 7.5分

[illegible]

评分 6分




[illegible]之书（WATER MARKS）PS AVG SCE

LEO：唉，想不到SCEI也会内出这种插片 [illegible] 事件吏……这种游戏如 [illegible] 我们国内游戏业的前景就无比光明了——诸儿 [illegible] 类游戏不就可以赚大钱了吗？

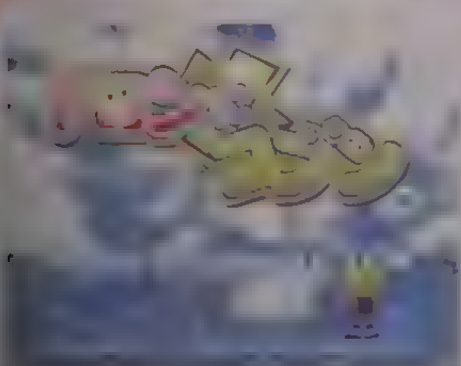
评分 6分

靖亭：这款游戏有太多的CG动画，虽然画面 [illegible] 虽然是美版游戏，少了许 [illegible] 许多谜题依然难解，无形中增加了不少难度，使之 [illegible]

评分 5分

小P：应该说是个不错的AVG，画面表现在PS [illegible] 的是它的谜题和画面 [illegible] 要，不过对于不喜欢此类游戏的朋友来说，这 [illegible] 无味，弃之可惜。

评分 6.5分



[illegible]

LEO：这游戏在难度方面真的让笔者有点失望，不过好在还有一些 [illegible] 再加上这回让反派人物当上了主角，让人有一种特别的……本人偏爱那个看起来有点傻的"大块头"。

评分 6.5分

靖亭：这款游戏非常轻松活泼，那些小哥 [illegible] 可爱，作为工 [illegible] 很多有趣的迷你游戏，并且加入了育成般的要素，不过游戏的玩法虽然多样，但动作性不够强，这是一大缺点。

评分 7分

小P：相当轻松的一个游戏，里面人物的造型也很可爱，而且综合 [illegible] 流程过短，让人很不过瘾。

评分 7分

# 玩具精品

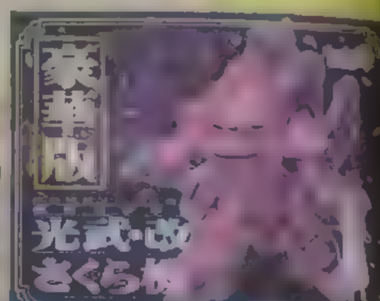
## 逛街纸上行







这是最新的樱大战！

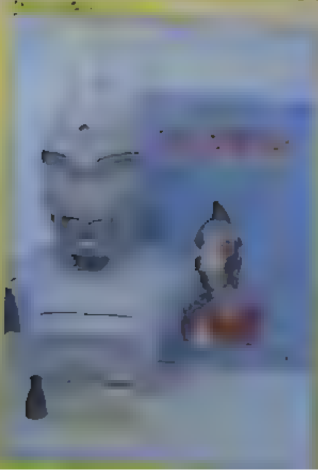




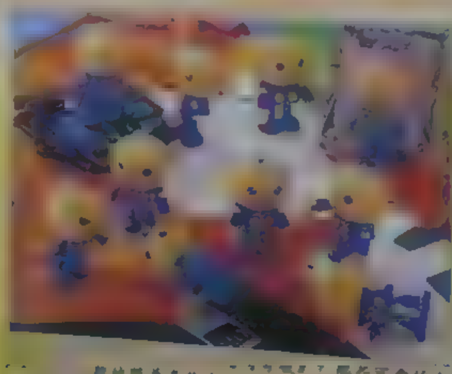

成型的空心模型，头上

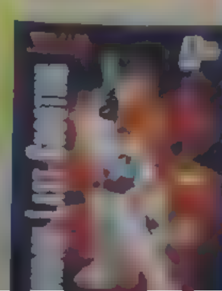
制作，双眼及头上的部分

可自行装上灯泡，并附送电



面，模型完成后高185cm，共18个零件。这套模型制作容易，并附送相同比例的自扣号头部







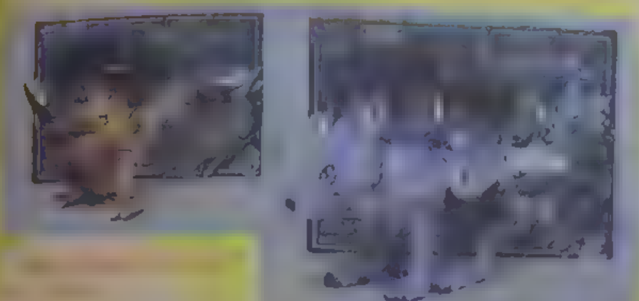
跟他跟着多伦去冒险，一不小心还会被群殴，

打这一场架？接接吧！



……倒可是标准的……
……过要是真的打起来，倒一定……



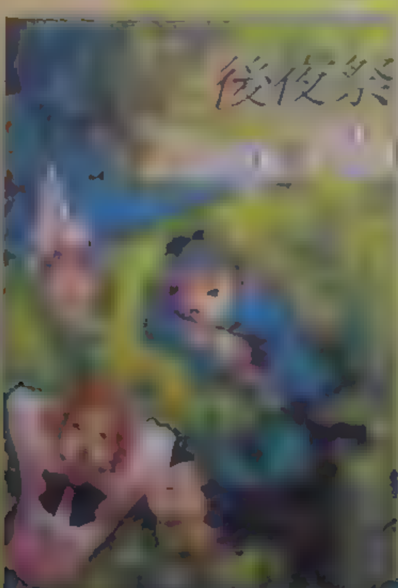


这是以动画版中两名主角所饲养的数码暴龙作为主角的变形……
数码暴龙均可变身成为进化后的样子，变形前后的造型也很相像







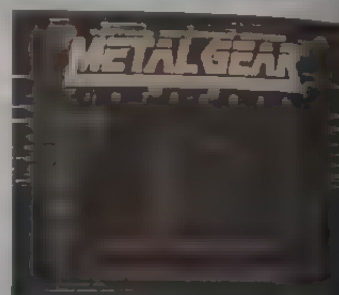


这是著名的《超时空要塞》人物设计……



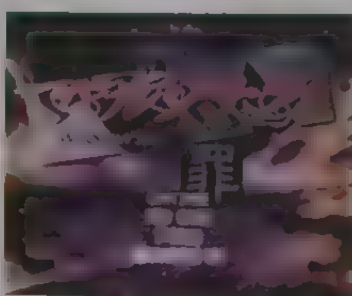
……将玩的玩法很简单，不外乎跟其他此类游戏一样，去踩其他的掌机，同时避开其他的掌机的攻击

| RANK | 出现条件 | EXTREME | HARD | NORMAL | EASY |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | EAGLE | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | SAVE [illegible] 80 次 | OSTRICH | RABBIT | MOUSE | CHICK[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | WHALE | MAMMOTH | ELEPHANT | PI[illegible] |
| [illegible] | [illegible] 次 | HIPPOPOTAMUS | ZEBRA | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | GIANT PANDA | SLOTH CAPYBARA | KOAL[illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] 次，杀敌超过62人 | JAGUAR | PANTHER | LEOPARD | PI[illegible] |
| [illegible] | 10 次，杀敌超过18人 | TASMANIAN DEVIL | JACKAL | HYENA | M[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | SCORPION | CENTIPEDE | TARANTULA | SPIDE[illegible] |
| [illegible] | [illegible] 162 人 | CROCODILE | ALLIGATOR | IGUANA | COMODO DORA[illegible] |
| [illegible] | [illegible] 2 人 | TASMANIAN DEVIL | JACKAL | HYENA | MONGOOSE |
| [illegible] | [illegible] 2 人 | NIGHT OWL | FLYING FOX | BAT | FLY |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]CODILE | ALLIGATOR | IGUANA | COMODO DORAGON |
| [illegible] | [illegible] 0 人 | TASMANIAN DEVIL | JACKAL | HYENA | MONGOOSE |




# 火热秘技 ABC...

## PRESONA 2 罪




| PERSONA | 名称 | 取得的道具 | 效果 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 攻击力50、TEC+8 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 提升等级时AGI上升1度 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] 4 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]16、魅力 20 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]力31、魅力 20 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]力16、ETC12 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 攻击力40 |
| HERMIT | キヨマタ | [illegible] | VIT10 |
| TOWER | カナロア | [illegible] | 提升等级时STG上升1度 |

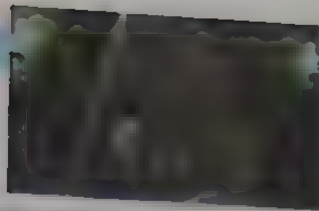
[illegible] 道具也是可遇不可求。其实有一个秘技可以增加道具的数量。同样是开始战斗时，在行动选择里设定使用，之后就选择你想增加的道具，然后选择"退却"，之后再一次进入战斗，把刚才选择的道具指令变为"攻击"或"アイテム"，战斗之后便会发现之前选择的道具增加了一个

取得特殊道具的方法在游戏中各PERSONA都有等级的计算，其实当玩者的PERSONA到LV8时，到"ベルベットルーム"进行"归还"的话，便可取得一些特殊的道具

## DINO CRISIS

PS CAPCOM AVG



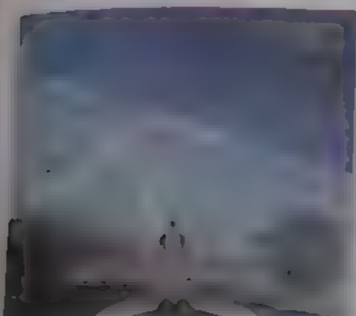


可以留下来的道具



在大地图中能遗体藏的

## AIRFROCE DELTA



选择INFLIAT

CUSTOM HUD COLOR

在EASY·

SET 就可

在EASY·NORMAL·HARD模式里

SPECIAL里，就可以设定HUD HIDDEN

使用新战机

隐藏战机可以选择，方法是先以任何难度来

中用外，玩者只要在特定关里，

## ECHO NIGHT#2

| 宝物的位置 | 取得的道具 |
| --- | --- |
| ほくまの | ブラッタ |
| | ロウック |
| | 壊れた |

## GUITAR FREAKS

PS ETC KONAMI

在BEATMANIA之 KONAMI另一款

ATION上，现在为







## 跨越我的尸体

了以下的秘技，就可以念到还没看过的

是在PUSH START BUTT

按下R1、L1、R2、L2、START

现一个名为やつた的选项，进入

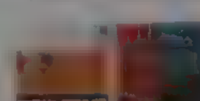
就可以观看所有的

## HYPER OLYMPIC SERIES TRACK & FIELD GB

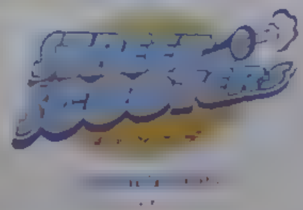
GB SPT KONAMI

这是一款在GB上比较少见的以奥运为题材的游戏，其实除了游戏里基本的项目外，原来还有两个隐藏比赛，分别是SIDE STEP和TOKU'N TIP。进入的方法是在TRAINING

然后就可以选择刚才的两个隐藏比赛



## STREET SCOOTERS



[illegible]

无限 HP

800F5FE6 0000

时间停止

8010738X 0C00

永远时间停止

800F5EBA 0001

## AKUGA KID SHOW TIME

[illegible]

[illegible]

D01800M 0008

[illegible] 5110 [illegible]

无限 [illegible]

80C0B8A 1000

全 ITEM

300C3488 0063

300C3489 0063

300C348A 0063

300C348B 0063

300C348C 0063

300C348D 0063

300C348E 0063

300C348F 0063

300C3490 0063

所有钻石

800C3502 00FF

800C3504 00FF

敌人停止(按 L2 启动、R2 停止)

D00ABA0C 0001

80052F84 080001C0

D00ABA0C 0002

80052F84 0C00C[illegible]

900006FC 800BF528

90000700 0C00C452

90000708 2C0406FC

90000718 AF421EB8

90000720 0C00CD61

90000724 00402021

9000072C 08014BF6



## 大众的高尔夫球 2

[illegible] 白版

开机码

D0050E3A 1040

80050E3A 1000

全角色

D0046E70 0007

80046E70 1FFF

杆数永远赢对手

B0120002 0000

80046D3E 0002

最佳状态

80046E78 FFFF

80046E7A 00FD

30046E7C 0063

[illegible] 0005

全 ITEM

80046E78 FFFF

80046E7A 00FD

30046E7C 0063

ALL TROPHYS

B00A0002 00000000

80046E8C 0000




## 重装机兵 VALKEN2-ASSAULT SUITS

[illegible]

第一角色修改最高 [illegible]

[illegible]

EXP

800D130C FFFF

第二角色修改最高 [illegible]

300D132A 00FF

[illegible]

800D130E FFFF

第三角色修改最高 [illegible]

300D[illegible] 00FF

EXP

800D1310 FFFF

最多 AP

300D1312 00FF

敏捷度最高

300D1315 00FF

视线最远

300D1316 00FF

学习力最高

300D1317 00FF

[illegible]

3001318 00FF

机师 2

最多 AP

300D1396 00FF

[illegible]最高

300D1399 00FF

视线最远

300D139A 00FF

学习力最高

300D139B 00FF

察觉力最高

300139C 00FF

机师 3

最多 AP

300D17B6 00FF

[illegible]

300D17B9 00FF

视线最远

300D17BA 00FF

学习力最高

300D17BB 00FF

察觉力最高

300D17BC 00FF

机师最多 AP

300D1942 00FF

[illegible]

[illegible]

视线最远

[illegible]1946 00FF

学习力最高

300D1947 00FF

察觉力最高

300D1948 00FF

主要机械人

无限 HP

800D23F2 03E7

最高 HP

800D23F4 03E7

无限 AP

300D23FB 00FF

最多 AP

300D23FC 00FF

[illegible]

800D23F6 270F

POWER

800D23F8 270F

[illegible]

300D23FD 00FF

PHYSIC

300D23FE 00FF

冲刺

300D23FF 00FF

改变角色

300D2405 00XX(00-63)



## Dance Dance Revolution

8001B602 3C03

8001B606 2402

8001B608 6D68

8001B60A A062

8001B60E 2402

8001B610 6F20

8001B612 A062

8001B616 A462

8001B618 0000

8001B61A 2402

8001B61C 6A68

8001B61E A062

8001B620 6BF0

8001B622 A062

可选全曲

8001047C FFFF

3001047E 00FF

全曲

800103F0 FFFF

街机模式得分

999999999

801F6000 C9FF

801F6002 3B9A

1P BAR 不减

8008CCFA 03E8

2P BAR 不减

8008D5E2 03E8



## GUITAR FREAKS

开机码

80016541 1000



## Bust A Move 2~Dance Tengoku Mix

D005E870 0100

1p 得分最高

1p 无得分

8005E6F8 0000

2p 得分最高

8005E6FC FFFF

2p 无得分

8005E6FC 0000

1p 无限必杀技

8005E742 0200

1P 无必杀技

80051742 0000

2p 无限必杀技

8005E744 0200

2P 无必杀技

8005F744 0000

3004E2EF 0001

3004E2F0 0001

3004E2F1 0001

3004E2F2 0001

3004E2F3 0001

3004E2F4 0001

3004E2F5 0001

3004E2F6 0001

D0080001 0000

3004F2EF 0001

开启 Dance View Mode

80192018 0001

所有 DANCE VIEW

3004F2F0 0001

3004F2F8 0001

3004F2F9 0001

3004F2FA 0001

3004F2FB 0001

3004F2FC 0001

3004F2FD 0001

3004F2FF 0001

30041300 0001

30041301 0001

30041302 0001

30041303 0001

30041304 0001

30041305 0001

3004F306 0001

30041307 0001

3004F308 0001

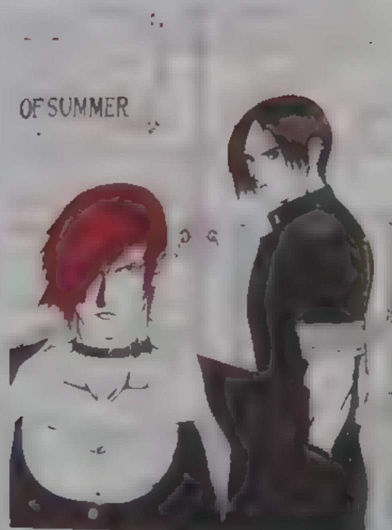
D0190001 0000

3004F2F0 0001



# 星之心画廊






**本期冠军——凌波丽：**

♥♥♥♥

**战前：**

♥♥

作者






**神崎堇：**

♥♥

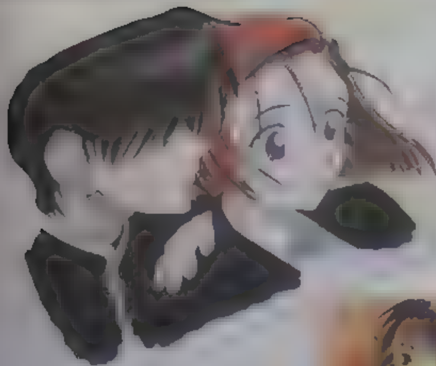
作者 上海市



**明日香：**

♥♥★

作者 河北省邢台市

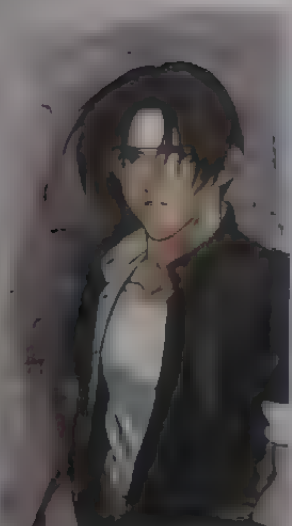




**如月：**



**加尔福特：**



**草薙京：**



**MARY：**

作者：广东省韶关市 陈伟军



作者：上海市 裴佳

# WIPE OUT 64



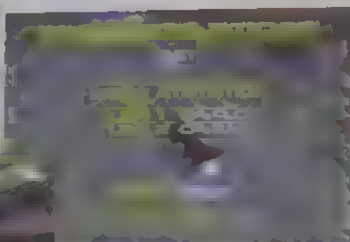
作为一个老牌游戏厂商，猫头鹰

N64 游戏类型：SRAC 发售日期：已发售

厂是可谓全机种兼顾的了，这不，它又把一个在欧美大受欢迎的射击赛车游戏——WIPE OUT 64移植为日版了，就让我们来看看这游戏到底有什么吸引人的地方吧！（[illegible]语：LEO你别整天价做广告啊！）

## S-RAC

其实现在越来[illegible]走向多元化，再将之举[illegible]种类已不[illegible]SONIC ADVENTURE》，当中包括



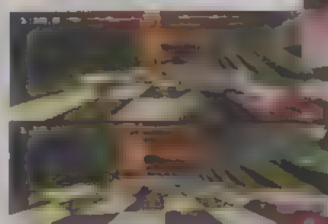


动作、解迷、赛车、射击，甚至连[illegible]机都有！）。WIPE OUT系列[illegible]这样，如果你认为其中的射[illegible][illegible]车中要一边小心敌人射击[illegible]来试试吧！

## 独乐乐，不如众乐乐







[illegible]可以四打的功[illegible]时打开机器[illegible]同乐一下，不是挺好吗？不过在此LEO劝各位玩友，家中无25寸[illegible]的电视的话便不要浪费力[illegible]打了，乖乖双打算了，除非你[illegible]脸贴在电视屏幕

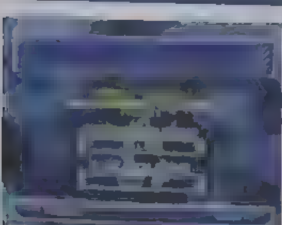


## 多彩的游戏模式

[illegible]外，[illegible]式其全是自[illegible]足挑剔的你吧！















## 最后，是秘技……

[illegible]赛车游戏[illegible]性能赛车，就可以逃避敌人攻击，其实游戏中还有一辆隐藏赛车，使用[illegible]C下、C下、C下、C下、C右、C左，然后就可以选择隐藏赛

无敌指令

[illegible]

[illegible]途中同时按紧Z+L+R，之后再按下C上、C下、C左、C右、C[illegible]会发光，之后当受到攻击时护盾的能量就不[illegible]

[illegible]限，方法是在比赛进行中，同时按紧C下、C下、C左、C左、C右、C[illegible]发射了。



# GHOUL PANIC

| AC | NAMCO | CD ROM |
|---|---|---|
| | 游戏类型：STG | 发售日：未发售 |













[illegible]大量中级首领阻挡着玩者的去路，使游玩的过程更[illegible]

[illegible]戏中共收录了三个不同难度[illegible]是任何程度的玩者都[illegible]。三个模式分别是

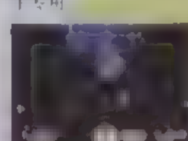
[illegible]的模式，只有六关，当玩到中级首领游戏[illegible]

中级模式

收录了整个游戏，直到最终首领为止，难度普通

上级模式

基本上与中级模式一样，但难度会大幅度提高，属[illegible]专用



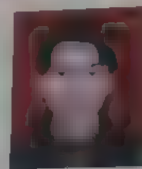




# 玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

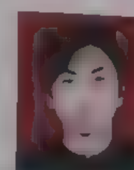
## 龙长说话

















| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | KOEI | [illegible] |
| [illegible] | KONAMI | [illegible] |
| [illegible] | TECNO SOFT | [illegible] |
| [illegible] | TAITO | [illegible] |
| [illegible] | KOEI | [illegible] |
| [illegible] | KONAMI | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| SHEEP TOM & MARY的大冒 | KOEI | [illegible] |
| …RACING DRIVER | [illegible] | [illegible] |
| …TER TORANCO的大冒険2 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | TAKARA | [illegible] |
| RUNNING POST 4 | KOEI | [illegible] |
| APOCALYPSE… | SUCCESS | [illegible] |
| [illegible] | TAITO | [illegible] |
| …BE 2nd SEASON | [illegible] | [illegible] |
| CONCEPT EXPANSION VOL | MEDIA FACTORY | [illegible] |
| …ON BASS | PONY CANYON | [illegible] |
| [illegible] | SEGA | [illegible] |
| [illegible] | WORK JAM | [illegible] |
| [illegible] | ARC SYSTEM | [illegible] |
| …STATION 99… | ASCII | [illegible] |
| …GRAND PRIX 99 | NING | [illegible] |
| MONSTER COLLECTION-假面魔导士- | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | KIDS | [illegible] |
| [illegible] | HUMAN | [illegible] |
| …GALLERY | ESCOT | [illegible] |

9月下旬

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | TOMY | [illegible] |
| [illegible] | BANDAI | [illegible] |
| MARY王国大冒険+1 | …SOFT | [illegible] |

10月上旬

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | ASMID ACE | [illegible] |
| … with power up kit | [illegible] | [illegible] |

10月上至下旬

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| …EST STORY | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | BANDAI | [illegible] |
| [illegible] | CAPCOM | [illegible] |
| [illegible] | PIONEER LDC | [illegible] |

9月下旬至月底

| | | |
|---|---|---|
| MOON CASTER | [illegible] | [illegible] |
| MEKI RISPITY | [illegible] | [illegible] |
| 七之秘馆 战栗的微笑 | KOEI | [illegible] |
| REVIVE-苏生- | DATAEAST | A… |
| D之食卓2 | WARP | RPG |
| MONSTER BREED | NEC INTERCHANNEL | [illegible] |
| GOLF(暂称) | SEGA | SPT |
| CARRIER(爆恐战士) | JALECO | 未定 |
| REVIVE | DATAEAST | AVG |
| [illegible] | 角川书店 ASMIK | 未定 |
| UNDERCOVER AD2025 KEI | BLUE INTERACTIVE | VG |

## SATURN

99年10月上旬至月底

| | | |
|---|---|---|
| MONICA之城 | PIONEER LDC | RPG |
| REAL SOUND 2 | WARP | ETC |
| WORDS WORTH | ELF | RPG |
| ADVANCED V.G.2 | 戏画 | FIG |
| TAKE DOWN | SYSTEM SECOM | ACT |
| 圣…-SEVEN HEROS & CINDERELLA- | ALFA OMEGA | RPG |

## NINTENDO 64

9月上旬

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ON & OFF RACING | IMMAGINEER | RAC |

99年10月上旬至月底

| | | |
|---|---|---|
| 超级机械人大战64 | BANPRESTO | SPG |
| …PUZZLE | CULTURE BRAIN | PU… |

## GAME BOY

9月上旬

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DRAGON QUEST I & II(勇者斗恶龙I, II) | ENIX | [illegible] |
| 可爱PET SHOP | TAITO | [illegible] |
| POCKET MONSTER(金)(口袋怪兽金) | 任天堂 | [illegible] |
| POCKET MONSTER(银)(口袋怪兽银) | 任天堂 | [illegible] |

10月上旬

| | | |
|---|---|---|
| 超级机械人大战… | IMAGINEER | [illegible] |
| 艾莉的工作室之机械炼金术士 | IMAGINEER | [illegible] |
| 玛莉的工作室之机械炼金术士 | KEMCO | [illegible] |
| TOP GEAR POCKET | [illegible] | [illegible] |

# 游戏排行榜

## 游戏销售榜

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible]传说 | PS | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 103063 |
| 3 | 游戏王DUEL MONESTERS II 暗界决斗记 | GB | [illegible] | [illegible] |
| 4 | DINO CRISIS | PS | 65569 | 493610 |
| 5 | FRAME GRIDE | DC | 38493 | 38493 |
| 6 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 22377 | 811243 |
| [illegible] | [illegible] | PS | 17278 | 167900 |
| [illegible] | [illegible]PRO WRESTLING G | PS | 17078 | 136900 |
| 9 | MARIO GOLF 64 | N64 | 15661 | 297894 |
| 10 | 首都高 BATTLE | DC | 12893 | 113680 |

## 游戏期待榜

| 位置 | 游戏名称 |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| 2 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| [illegible] | [illegible] |
| 4 | DRAGON QUEST CHARACTER[illegible] |
| 5 | 铃木一章 模演[illegible] |
| 6 | POCKET MONESTER 金&银 |
| 7 | MOTHER 3 |
| 8 | DANCE DANCE REVOLUTION 2ND [illegible] |
| 9 | FRONT MISS[illegible] |
| 10 | GRANDIA II |

## 游戏销售榜

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 4 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]一起 | PS | 64312 | 64312 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 8 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 31086 | 842328 |
| 9 | [illegible] BATTLE [illegible] | N64 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 多伦与哥般 | PS | 26940 | 26940 |

## 游戏期待榜

| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| 1 | DRAGON QUEST VII |
| [illegible] | [illegible] |
| 3 | CH[illegible] |
| 4 | GRAN[illegible] |
| 5 | 铃木一章 模演[illegible] |
| 6 | POCKET MONESTER[illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| 8 | MOTHER 3 |
| 9 | GAME BOY [illegible] |
| 10 | FIRE EMBLEM TORAKIA |

## 游戏销售榜

| | 游戏名称 | 机种 | 本周销量 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 大众的高尔夫2 | PS | 273260 | [illegible] |
| [illegible] | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 103336 | [illegible] |
| [illegible] | GUITAR FREAKS | PS | 102702 | 102702 |
| 4 | 实况J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER[illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | SHAMAN - 禁断之PET - | DC | 68099 | 68099 |
| [illegible] | [illegible]一起 | PS | 51568 | 115880 |
| [illegible] | LEGEND OF MANA 圣剑传说 | PS | 48651 | 594170 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 9 | MEDAROT 2 | GB | 37254 | [illegible] |
| [illegible] | DINO CRISIS | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## 游戏期待榜

| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | DRAGON QUEST VII |
| 2 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| 3 | GRAN TURISMO2 |
| 4 | DRAGON QUEST C[illegible] |
| 5 | 铃木一章 模演[illegible] |
| 6 | CHRONO CROSS |
| 7 | MOTHER[illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | POCKET MONSTER[illegible] |
| 10 | [illegible] |

## 游戏销售榜

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 大众的高尔夫2 | PS | 401533 | 401533 |
| [illegible] | SOUL CALIBUR [illegible] | PS | 231528 | [illegible] |
| 4 | [illegible]棒球 '99 开幕版 | DC | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | PS | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | DC | 114553 | 114553 |
| [illegible] | [illegible] | GB | 92760 | 92760 |
| [illegible] | [illegible] | PS | 81993 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 10 | SHAMAN - 禁断之PET - | GB | [illegible] | [illegible] |
| | | DC | [illegible] | [illegible] |

## 游戏期待榜

| 位置 | 游戏名称 |
|---|---|
| 1 | DRAGON QUEST VII |
| [illegible] | [illegible] |
| 3 | [illegible] |
| 4 | 铃木一章 模演[illegible] |
| 5 | CHRONO CROSS |
| 6 | GRAN TURISMO2 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| 9 | [illegible] |
| 10 | 塞尔达传说外传 |

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI通》

[illegible]

妇人舞（KOF、饿狼传说）

[illegible]（FF8）

2 KOF99

3 FF9

4 [illegible]

5 [illegible]

经过这一段时间的准备，我们自己的排行榜终于能和各位见面了，在这里要感谢广大读者的支持，毕竟只有依靠大家帮助这个榜才能成立和存在下去。

# 直接汇款杂志社订阅

# 游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编730020，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮 支付(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)




2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共500本，先汇款先获赠，赠完为止。)




## 大奖多多 等你拿

凡从今年8月到明年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：



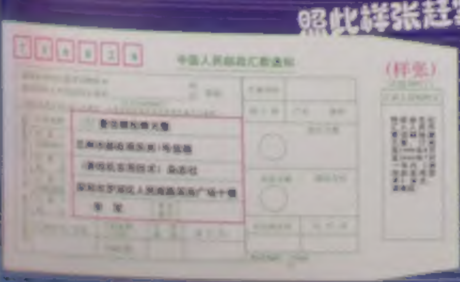

一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部

二等奖五名 将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部

三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦！

照此样张赶紧汇款哦！




杂志总第3、4、5、6、7、8、9、10期尚余少量，想邮购的玩友可汇款至编辑部，每本12元，邮费免收，编辑部会挂号把杂志寄出，保证玩友们收到杂志。

游戏机实用技术杂志社

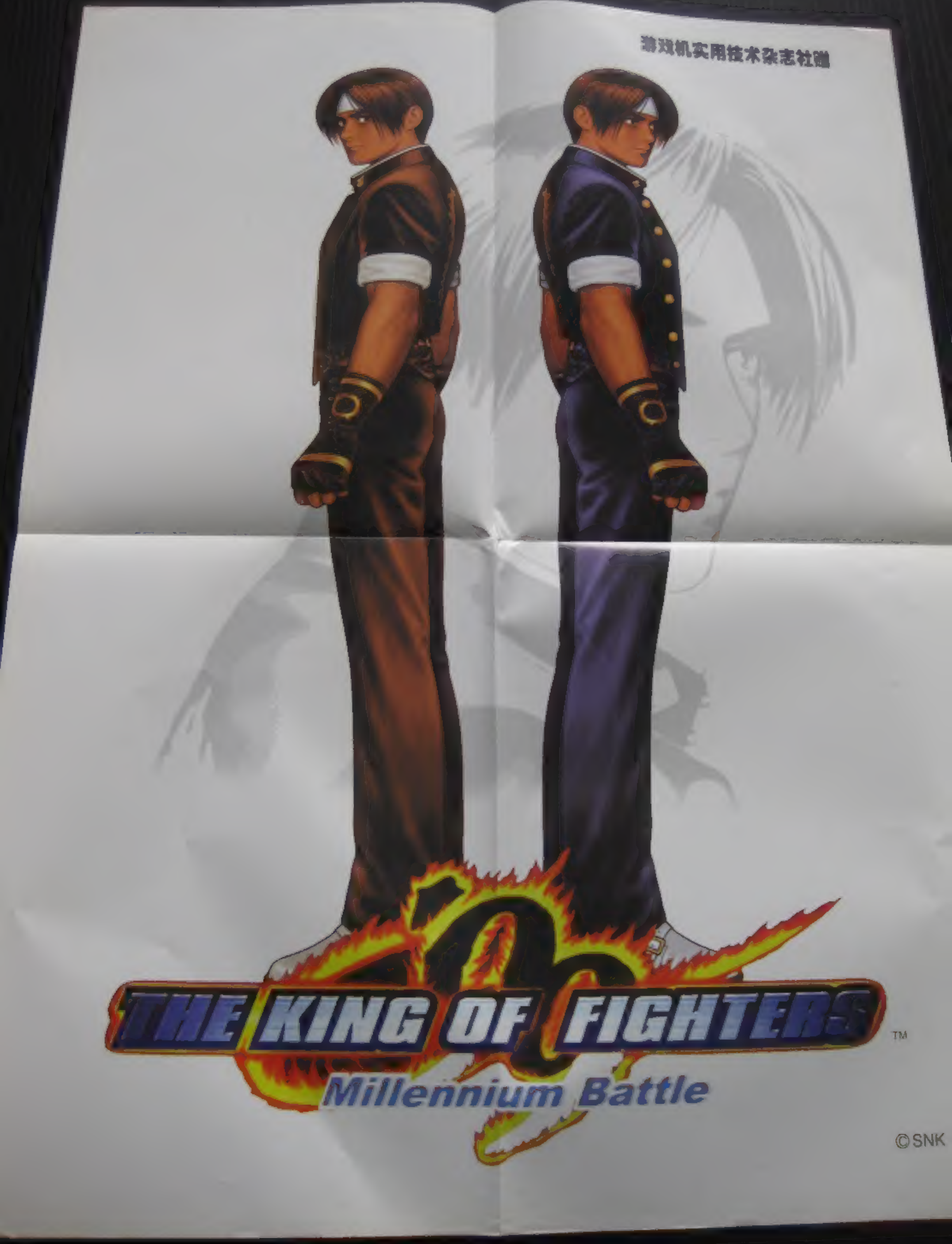
邮编：730020

电话：(0931)8659190 8668378 传真：(0931)8496387




定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
10
9 771008 060006


国内首家全彩印大型游戏月刊
OCT. VOL.11
1999·10月号
游戏机
实用技术
Practical Techniques For G
八神重出江湖?
无敌! 灵魂能力!
史上第二个满分游戏诞生!
心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945 III
J联盟职业足球创造会
赠拳皇99
复制草雉京大海报
圣剑传说完全攻略
KOF99'基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧
生赏谈
戏黄金眼
精品——逛街纸上行
之心画廊


游戏机实用技术杂志社赠
THE KING OF FIGHTERS™
Millennium Battle
©SNK